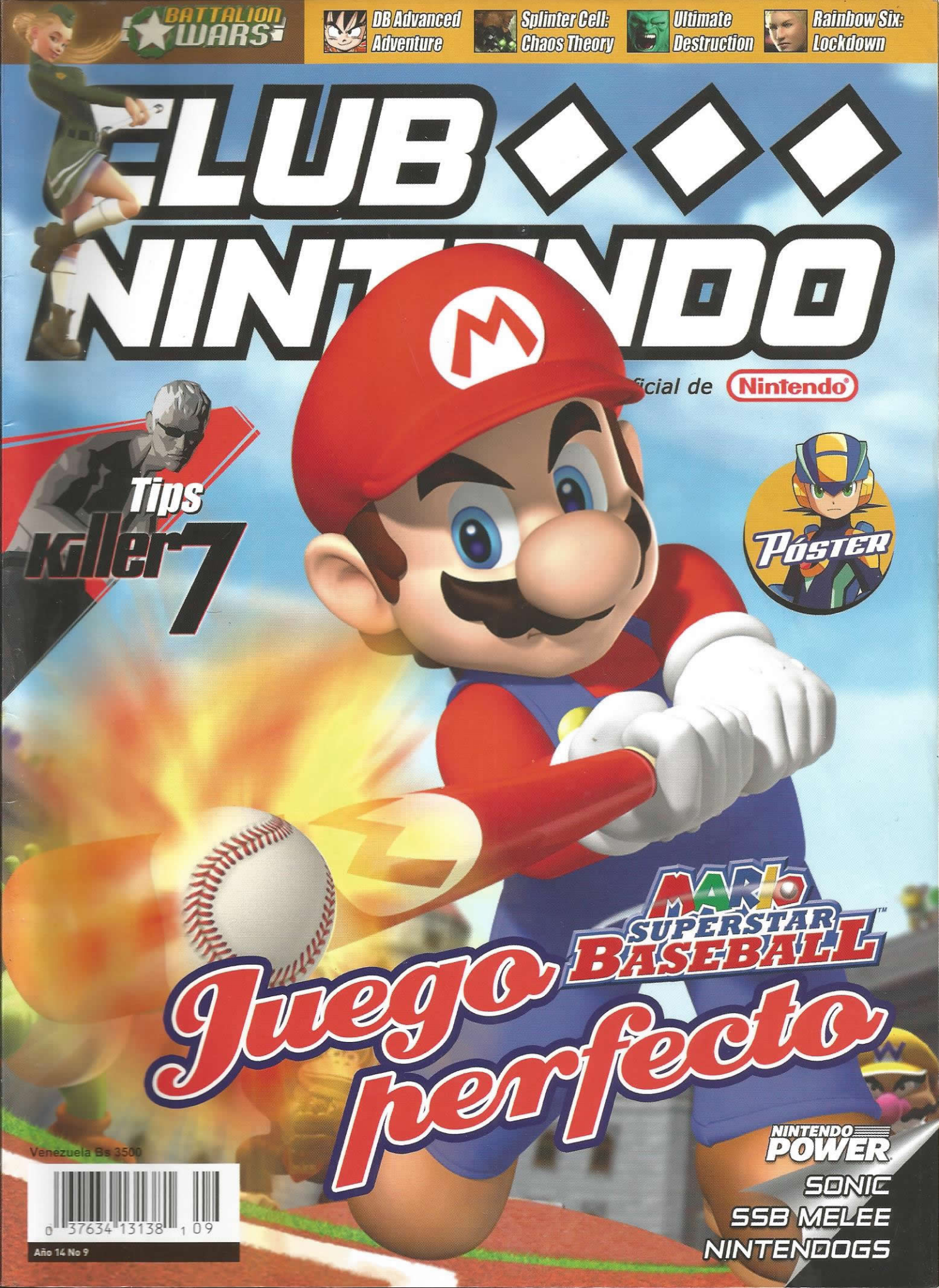

BATTALION WARS
DB Advanced Adventure
Splinter Cell: Chaos Theory
Ultimate Destruction
Rainbow Six: Lockdown
CLUB NINTENDO
Nintendo
Tips
Killer 7
Póster
Mario Superstar Baseball
Juego perfecto
Nintendo Power
SONIC
SSB MELEE
NINTENDOGS
Venezuela Bs 3500
0 37634 13138 1 09
Año 14 No 9

CLUB NINTENDO
FIRE EMBLEM
THE SACRED STONES
© NINTENDO 2005

SUMARIO

6 Extra
10 Tus preguntas a Mario
16 CN Poll
18 LogNin
20 Evento "The Legend of Zelda" y Torneo "Super Smash Bros. Melee"
32 Reporte Team Nintendo
54 Nuestra portada: **Mario Superstar Baseball**
74 SOS
76 Previo
78 Gamevistazo
96 Última página

PÓSTER

Mega Man Battle Network 5

ESTE MES REVISAMOS

28 **Battalion Wars**
36 **Dragon Ball** Advanced Adventure
50 **Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown**
70 **Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory**

NINTENDO POWER

80 **Nintendogs** -El mejor amigo del hombre-
84 **Super Smash Bros. Melee** -Smash Planet-
88 **Sonic & Shadow** -Sega se va a lo salvaje-

28

50

TIPS

60 **Killer 7**

ISSN 1665-7888

Año XIV No. 9 Septiembre 2005

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

DISEÑADOR
Marvin Rodríguez "Gono"

CORRECCIÓN DE ESTILO
Carlos Hijar Fernández

PRODUCCIÓN
Graciela Hernández Flores

DIRECTOR EJECUTIVO
Miguel Ángel Padilla

EDITORIAL TELEVISA

DIRECTOR GENERAL INTERNACIONAL / VICEPRESIDENTE
Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

VICEPRESIDENTE COMERCIAL MÉXICO
Ricardo López Iñiguez

DIRECTORES GENERALES
México: Germán Arellano
Zona Norte: Ernesto Cervantes
América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards

DIRECTORES DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Internacional: Carlos Garrido
México: M. Rosario Sánchez Robles

COLOMBIA
Gerente General: Catalina Ortiz

DIRECTORES DE CIRCULACIÓN
Internacional: Armando Merino
México: Jorge Morett
Colombia: Carlos Enrique Romero

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
México: Isabel Gómez Zendejas

DIRECTOR DE MARKETING
México: Juan Adlercreutz

DIRECTORES DE PRODUCCIÓN
Internacional: Fral Zárraga
México: Juan Carlos Espinosa

COLOMBIA
Jefe de Producción: William Salamanca

VENTAS DE PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL ZONA NORTE: David Taggart
DIRECTORA COLOMBIA: Beatriz Pizano de Narváez
DIRECTORA CONO SUR: María Eugenia Goiri
DIRECTORA PERÚ: Cecilia Salinas
DIRECTORA PUERTO RICO: Pilar Rodríguez Salliaberry
DIRECTORA VENEZUELA: Elizabeth Castillo

GERENTES REGIONALES ESTADOS UNIDOS
Costa Este y Medio Oeste: Guillermo Plehn
Costa Oeste: Sergio Martínez

CENTROAMÉRICA
REPRESENTANTE DE VENTAS: Ximena Mejía
EJECUTIVA DE VENTAS: Nidia Beltetón

ivm
Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO**. Marca Registrada. Año 14 N° 9. Fecha de publicación: Septiembre 2005. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2004-030510303300-102, de fecha 05 de marzo de 2004, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD**. Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA:** Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, Piso 10, Edificio Corfinsura, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 310-6910.h Fax: (571) 310-6910 ext: 115 y 282. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 310-6910; Fax: (571) 310-6910 ext: 115 • **CHILE:** Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 399-6399. Fax (562) 399-6229. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Publimail S.A., Vicuña Mackenna 2598, Macul, Santiago. Tel: (562) 290-2515. Fax: (562) 290-2603. • **ECUADOR:** Publicada por Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA:** Editada para Venezuela por Editorial Televisa International, S.A. Información sobre ventas: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© **CLUB NINTENDO**. Nintendo of America Inc.
Trademark and copyright 2004. Nintendo.
All Rights Reserved. Under license to Club Nintendo Magazine.

Impreso en Colombia por Quebecor World Bogotá S.A

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2005.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

EDITORIAL

Nintendo dijo que daría más detalles del Revolution para este fin de año, quitando la cortina de humo que envuelve a la consola de siguiente generación. Se ha dicho poco de sus "virtudes" o capacidades, pero ese ambiente de misterio y prevención –ya que como recuerdas, Nintendo antes anunciaba sus productos y la competencia les pirateaba las ideas- nos hace pensar que la compañía japonesa le está echando ganas para mostrarnos algo que en verdad nos deje sorprendidos al ver un juego, ya que como ellos mismos lo han dicho, "la consola no se basa en poder de procesamiento, sino en innovación y entretenimiento".

Pero como sé que ya estás ansioso de detalles, te comento que hace poco el mismo Miyamoto reveló que se tiene planeada una versión de **Pikmin** y **Luigi´s Mansion** para el Revolution; también mencionó la falta del puerto *Ethernet* (para cable de *broadband,* como el que usas en tu computadora), el cual quizá sea compensado mediante un adaptador USB (*Universal Serial Bus*), teniendo así la facultad de conexión a Internet; incluso ya se está pensando en una compatibilidad directa con el NDS; sin embargo, aún son detalles preliminares y pueden variar, pero nosotros te mantendremos al tanto de los nuevos detalles del siguiente paso de Nintendo.

Respecto del control, seguimos en espera, aunque se menciona que ofrecerá formas de juego novedosas y únicas que pronto se convertirán en un estándar de *gameplay;* pero aun así será compatible con cualquier estilo de juego que diseñen los desarrolladores. ¿Qué nos espera en la próxima generación? Aún no podemos decirlo al 100%; quizá sea el inicio de una verdadera revolución, así que no te dejes llevar por lo primero que veas... ¡mejor espera, compara y entonces decide!

¿Tienes dudas, quejas, comentarios o sugerencias? ¡Qué esperas! Envíanoslos a través de nuestro correo electrónico: **clubnin@clubnintendomx.com** o si eres muy conservador, mándanos una carta a la siguiente dirección:

Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF

TOMA JUGO DE FRUTAS
AVISO PUBLICITARIO

www.nautix.com.mx

Mundo nautix®

diviértete compitiendo con sus increíbles poderes.

BEBE SU REFRESCANTE PODER

protege lo bueno
Tetra Pak

La imagen

© 2005, Ubisoft
© 2005, Red Storm Entertainment

Tom Clancy's RAINBOW SIX LOCKDOWN

Cuando la actividad terrorista no puede ser controlada por las fuerzas ordinarias, no queda otra opción más que llamar al **Equipo Rainbow**, encargado de aniquilar todo tipo de amenaza global. En esta nueva entrega, basada en las historias de Tom Clancy, nos pondremos en el centro de la batalla desde dos perspectivas: por un lado, con **Ding Chavez**, líder del escuadrón y parte fundamental en la estrategia militar; y por el otro, con **Dieter Weber**, el valiente francotirador que hará trizas a cualquier tipo que se aproxime a tu zona. Si quieres descubrir más sobre tu misión, pasa a la...

...página 50

La carrera, a punto de comenzar

Uno de los títulos que ya a todos se nos queman las manos por jugar es sin dudas Mario Kart DS. Y es que desde que saliera su primera versión en el legendario Super Nintendo, marcó época creando el subgénero de los Go-Karts; y con cada nuevo sistema de Nintendo que sale a la venta, ha visto mejoras en cuanto a creatividad y gameplay; por ejemplo, en el Nintendo 64 podían participar hasta cuatro personas simultáneamente, y gracias al GBA, la emoción de las carreras la podíamos llevar a cualquier parte; y ni qué decir de la versión de Cubo, donde pueden participar 2 personas en el mismo Kart. Y ahora, para Mario Kart DS, se planea que signifique el comienzo del juego on-line para Nintendo. Uno de los productores del juego, Hideki Konno, declaró a un medio norteamericano algunas de las características con las que contará el juego, y que a continuación te mencionaremos. Se dice que existirán más de 30 pistas, entre clásicas y nuevas, capacidad multiplayer hasta para 8 jugadores con una sola tarjeta también, y que se podrá elegir un mismo personaje varias veces; incluso que se diferenciarán durante la carrera mediante el nickname del competidor.

Todo lo anterior, según palabras de Konno, está confirmado, y además comentó que existen otras cosas que aún están decidiendo si se incluyen o no, como por ejemplo *items* del juego de SNES como la pluma; pero algo que se dijo y que sería interesante de llevarse a la práctica es el hecho de que se pudiera utilizar el micrófono para atacar a nuestros rivales en la pista.

Lo que les acabamos de decir no sabemos si servirá para aligerar la espera o para hacerla más pesada, pero por el momento es lo que se sabe acerca del título.

A desaparecer líneas ahora en el GBA

Uno de los juegos más originales que han salido en fechas recientes ha sido Polarium para Nintendo DS; y es que junto con Meteos, le han inyectado nueva vida al ya saturado y repetitivo género de los Puzzle, por lo que la noticia que les vamos a dar enseguida nos alegró a todos: según la prensa japonesa, para finales de año podremos disfrutar de una nueva versión de Polarium, pero a diferencia de lo que debes estar pensando, no será para DS, sino para el Game Boy Advance. Dentro de los pocos detalles que se revelaron, está el que contendrá 365 puzzles (para que tengas diversión todos los días del año), es decir, unas tres veces más que el título de NDS, además de que se comentó que incluirá muchas más opciones de juego que el original. En cuanto a fechas de salida no se dijo nada concreto, pero nosotros creemos que será para finales de año.

Posible debut de Joe y compañía

Si tienen buena memoria, deben acordarse que hace algunos meses les comentamos que en Japón aparecería una serie protagonizada por Joe, el personaje de moda de Capcom, y que existía la posibilidad de que algún día no muy lejano llegara a nuestro continente. Pues, ¿qué crees?; que aún no está confirmado al cien por ciento. Es muy factible que para antes de que termine el año podamos disfrutar de los primeros 26 episodios de la caricatura, por el canal Warner para niños. Como te decimos, aún no es nada seguro, pero de concretarse, hay que apoyarla, para que las cadenas televisivas vean que es redituable el traer estas series a América, y vencer de una vez por todas el escepticismo que existe contra el mercado oriental. Cualquier nuevo detalle que se dé a conocer se los informaremos en esta sección.

Toma el control

La industria recompensará este año la compra de videojuegos originales. Si compras cualquier producto oficial desde el 1 de septiembre y hasta el 23 de octubre, serás un asistente vip del EGS 2005.

A ti que te gusta recibir un trato especial y hasta tener acceso a zonas restringidas, esta es una buena oportunidad; ¿a qué nos referimos? ¡Pues muy sencillo!, se trata de la promoción que tienen en conjunto algunas tiendas departamentales o de autoservicio con el Electronic Game Show. ¿Cómo participas? Fácil: sólo tienes que comprar algún videojuego y guardar tu ticket de compra para usarlo como pase al EGS VIP, adicional a tu boleto ordinario.

Busca los establecimientos participantes. Así que ya sabes: comprar productos originales tiene sus ventajas. Son varios beneficios, como el 50% de descuento en la compra de tu entrada al EGS o la posibilidad de viajar a Singapur a la Gran Final de los WCG o al E3 en mayo de 2006; incluso podrás entrar a sitios exclusivos dentro del espacio de Nintendo en el EGS 2005. ¿Qué habrá allí dentro? ¡Sólo lo podrás descubrir comprando productos originales! Pero créenos: si dejas pasar esta oportunidad, te arrepentirás.

El Electronic Game Show celebra su cuarto año de presentarnos lo último en videojuegos y ahora contará muchas sopresas para que conozcas las novedades de Nintendo u otros desarrolladores, y por supuesto, ¡allí estaremos para convivir contigo! Si quieres conocer más detalles de esta promoción, entra a:

www.electronicgameshow.com/original

¡Prepárate para visitar el Viejo Oeste en tu GCN!

Siempre la temporada decembrina nos depara grandes sorpresas, ya que las compañías se guardan sus mejores cartas para esta época del año. Y al parecer una de esas sorpresas nos la traerá Neversfot mediante su juego Gun. El título estará ambientado en el salvaje Oeste, donde obviamente tomaremos el papel de un vaquero.

En cuanto al gameplay, será del estilo de True Crime, es decir, de acción libre; podremos movernos a donde queramos por pueblos enteros o recorrer a placer las extensas llanuras a caballo. Gráficamente, el juego presenta un buen aspecto, y lo vas a notar más en los enfrentamientos con los indios, ya que son demasiados personajes en pantalla, cada uno moviéndose y disparando como se le antoja, y en ningún momento el frame rate se ve afectado.

Gun es una interesante propuesta, que tiene todo para ser un éxito; esperemos que así sea, ya que es un título muy original.

¡Una avalancha de diversión!

Cuando el Nintendo 64 estaba en su mejor momento, salió un título muy divertido conocido como Snowboard Kids. La verdad, en un principio nadie le prestaba mucha atención, y creímos que era otro de los cientos de clones que existen de Mario Kart. Pero después de jugarlo por un tiempo, todos quedamos con un muy buen sabor de boca: los controles eran muy buenos y el nivel de diversión, al igual que el reto, siempre se mantenían constantes. Tuvo una secuela, también muy buena, pero luego de eso la franquicia se perdió; quizá ya no se le tenía tanta confianza al concepto o las exigencias del mercado acabaron por desaparecerla. En fin, eso ya no importa; y es que Atlus ha anunciado que aparecerá una versión para el Nintendo DS; así es: la franquicia ha renacido gracias a la versatilidad del portátil de la gran N. Se ha comentado que el gameplay, aunque conservará la esencia de los juegos de N64, tendrá algunas mejoras, como la inclusión de turbos. Por otro lado, en cuanto al multiplayer, se dice que soportará juego para 8 personas con una sola tarjeta, lo cual le asegura una larga vida.

El Príncipe llegará pronto al Nintendo DS

De las franquicias que más popularidad han ganado últimamente, encontramos la de Prince of Persia, la cual, gracias a la talentosa gente de Ubisoft, ha regresado al lugar que merece, y que por malos manejos se había perdido en la generación anterior. Pero, bueno, después de ver la gran respuesta que tuvieron de parte del público hacia el título Warrior Within para GCN, además de la gran expectación que ha levantado el anuncio de una tercera parte que cerrará con broche de oro las apariciones del Príncipe en el cubo, han decidido lanzar una versión para el Nintendo DS. Hace un par de ediciones, cuando te comentamos por primera vez de este juego, nosotros creímos, o más bien en Ubisoft habían dado a entender, que se trataría de una adaptación de la segunda parte de la serie; pero hace tan sólo unos días se acaba de dar a conocer que, a diferencia de lo que todo mundo creería lógico, el título no se basará en la acción, no, sino que más bien será un juego de cartas al estilo de Yu-Gi-Oh!

La temática es la siguiente: vas a tener que controlar un ejército para conquistar el mayor porcentaje de tierras y así tener el poder absoluto sobre todos los pueblos, donde obviamente los movimientos que realices tanto para atacar como para defender, serán por medio de las tarjetas. La verdad, la noticia no nos gustó mucho, ya que sentimos que la esencia del juego se puede perder un poco, pero en fin, otorguémosles el beneficio de la duda; igual y estamos equivocados, pero sólo el tiempo nos dará la respuesta, y aún falta para noviembre, mes en que se planea esté a la venta. Por lo pronto, te dejamos con algunas imágenes de esta adaptación.

El universo Marvel en tu mano

Ya hemos hablado bastante de la versión de Marvel: Rise of the Imperfects para Nintendo GameCube, pero prácticamente nada de la adaptación a Nintendo DS, por lo que ahora les daremos los últimos detalles acerca de este juego. Al ser un título de DS, debía tener algo que lo hiciera distinto, y ese "algo" lo tenemos en el gameplay. En la pantalla superior se van a mostrar los enfrentamientos, y en la inferior vamos a ver la energía de cada personaje, así como un ícono que lo representará; por ejemplo, en el caso de Spiderman, unas telarañas o unas garras para Wolverine. El caso de todo esto es que, al parecer, vamos a poder ejecutar los poderes y movimientos especiales, al tocar dichas imágenes en pantalla, lo que de confirmarse volvería el juego muy dinámico. Aunque también sería buena idea incluir una opción para marcarlos como tradicionalmente se hace, o sea, mediante combinaciones de Pad y botones.

Al igual que la versión para GCN, estará disponible hasta finales de año; por el momento checa las imágenes del juego para que te des cuenta de lo que nos espera.

Nos da mucho gusto que regresen juegos tan buenos como Snowboard Kids, que a pesar de que no son conceptos nuevos, por lo menos intentan aportar algo distinto, lo cual logran a la perfección. Su salida está prevista para finales de año.

Tony y sus acrobacias están de regreso

Cuando el famoso patinador Tony Hawk se retiró, no sabemos quién se puso más triste, si sus fans en todo el mundo, o Activision, ya que los juegos que sacaban bajo su nombre corrían el riesgo de desaparecer. Pero se les ocurrió la brillante idea de que en lugar de tener el subtítulo "Pro Skater", ahora las secuelas llevaran "Underground", con lo cual el problema del retiro quedaba resuelto. Pasó el tiempo y todo respecto a la serie estaba muy tranquilo, hasta hace unos meses, cuando se mostró Tony Hawk´s Wasteland para Nintendo GameCube (del cual te hablamos un poco en nuestro reporte del E3). Pues bien, por fortuna (para los fans), a finales de año saldrá una versión para Nintendo DS, bajo el mismo nombre que la de GCN. De lo que más llama la atención de este juego es su apartado gráfico, ya que está diseñado en Cell Shaded, y lo mejor de todo, es que la suavidad de las imágenes nunca se ve reducida debido al dinamismo del juego. Dentro de las novedades que incorporará esta edición tenemos que la mayoría de las acrobacias las ejecutaremos con el Stylus (habrá que esperar para ver si este sistema es divertido), y también podremos grabar nuestra voz por medio del micrófono del sistema, para que sea utilizada en ciertos momentos de las competencias, como para anunciar al ganador, por ejemplo.

Sabemos que esta franquicia está más que sobreexplotada, y es muy difícil que se le pueda agregar algo a cada edición que sale; pero tenemos la esperanza de que como viene siendo costumbre, el NDS pueda otorgarle nueva vida a la serie.

Un F-5 aterrizará en tu Nintendo DS

Muchos de ustedes no se deben acordar, pero por ahí de 1986 salió una película de aviones de nombre Top Gun. A pesar de que no era una cinta tan buena, ganó popularidad y se realizaron adaptaciones a videojuegos, donde, curiosamente, una de las más famosas es una versión que pintaba bien, pero que de último momento se canceló para el Nintendo 64. Pero, bueno, el caso es que si no conoces nada sobre esta serie, ahora podrás hacerlo en tu NDS, ya que Mastiff (compañía desarrolladora) prepara una adaptación del filme para este portátil. El juego se ve bien gráficamente; en la pantalla superior se nos mostrará la nave, mientras que en la táctil veremos un mapa con un radar, donde con ayuda del Stylus podremos situar la ubicación de nuestros objetivos. No somos supersticiosos, pero por alguna extraña razón, todos los juegos de Top Gun nunca terminan por ser tan buenos. Esperemos que este título sea el que rompa la mala racha.

¡Gánate un Tamagotchi!

Toda la fiebre que despertaron las mascotas virtuales a mediados de los años 90 está de vuelta con la segunda edición de los Tamagotchi, que viene mejor que nunca. Y para que puedas conocerlos un poco mejor, Club Nintendo y Mattel tienen para ti 5 de ellos. Lo único que tienes que hacer para ganarte uno es responder correctamente las siguientes preguntas. ¡Suerte!

1.- ¿En qué año llegó el Tamagotchi a América?
2.- ¿Cuántos títulos de Tamagotchi han salido para sistemas de Nintendo en América?

Bases

Manda un correo electrónico a tamagotchi@clubnintendomx.com con el título "trivia tamagotchi". Los primeros cinco participantes que respondan correctamente las tres preguntas se ganarán uno de los cinco Tamagotchi. Se aceptarán correos del 3 al 9 de septiembre de 2005 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será válida. Nosotros nos comunicaremos con los ganadores el 12 de septiembre del 2005 y sus nombres serán publicados en la revista de noviembre de 2005. Los que residan en el D.F. y Área Metropolitana tendrán hasta el 29 de septiembre de 2005 para venir a recoger su premio a las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, 2o. piso, Colonia Santa Fe, de lunes a viernes, de 10 am a 2 pm. Tendrás que traer tu identificación oficial con copia. Esta promoción es válida sólo para el DF y Área Metropolitana.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 25 de enero de 2005. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

TUS PREGUNTAS A: MARIO

¡Quihúbole, cuates! Qué rápido vuela el tiempo. Nosotros ya nos estamos preparando para las fechas patrias y al mismo tiempo disfrutamos de los nuevos juegos. Del que no podemos despegarnos es Nintendogs, que es más adictivo de lo que imaginamos y que está muy lejos de ser monótono, pues te orilla a buscar nuevos retos o descubrir trucos extras para tu mascota. No te contamos más; mejor ve por tu juego y vívelo tú mismo. Mientras, demos solución a esas dudas que tanto te atormentan. *¡Arrivederci!*

Mario

Dudas eternas

En **Eternal Darkness Sanity's Requiem**, ¿sabes cómo puedo continuar mi camino con Roberto Biancci? Eliminé a un par de serpientes y me aparecen unos grabados en murallas donde tengo que ofrecer un sacrificio para despertar a una criatura; he intentado de todo, pero aún no sé qué hacer. Justo antes hay una habitación con piso electrificado.

Dante Rovegno
Vía correo electrónico

Muy bien, Dante. Antes que nada debes cortar la soga que está cerca del puente; cruza por el nuevo camino y elimina a los enemigos con tu ballesta. Pon atención en la estructura del cuarto y activa la palanca del final y posteriormente regresa a la entrada para ver el video y el sacrificio de tu personaje.

Más Prince of Persia para este año

¡Qué pasó, **Mario**! Escuché un rumor acerca de que Ubisoft sacaría un juego de **Prince of Persia** para el Nintendo DS. ¿Es cierto? Y si es así, ¿cuándo saldrá?

Zyanya López Meneses
Vía correo electrónico

¿Rumor? ¡Para nada! Hablamos directamente con la gente de Ubisoft y ellos nos comentaron que de igual forma que **Sam Fisher** tuvo su versión en pantalla doble, también lo hará el famoso **Príncipe de Persia**. Aún no hay fecha definida para el lanzamiento de este título, pero se espera que será diferente a lo visto antes.

Memoria del Revolution

¡Hola, **Mario**! Espero que **Bowser** no te esté causando problemas de nuevo, y saluda de mi parte a **Peach**. Tengo unas dudas sobre el nuevo sistema de Nintendo (Revolution). Fíjate que leí en Internet que el Revolution sería la última consola en salir, lo cual haría que Nintendo perdiera cancha en el mercado. Por otro lado decían que el Revolution utilizaría tarjetas SD para guardar los avances de tus juegos y que sería la única consola en emplear controles inalámbricos. ¿Podrías decirme si esto es verdad?

Odín Ramírez López
México, DF

Para nada, Odín. Se han dicho tantos rumores, pero como siempre decimos, no creas en todo lo que lees; y aunque en esta ocasión se ha hablado hasta de una posible compra de Nintendo por parte de Microsoft, la compañía japonesa rápidamente se ha dado a la tarea de desmentir y denegar toda insinuación, por lo que todavía hay Nintendo para rato. En cuanto a lo de las tarjetas, son del tipo SD (*Secure Digital*) y ayudarán bastante para almacenar los datos del Revolution. Y por lo de los controles inalámbricos, allí sí es falso, ya que tanto Nintendo como Microsoft y Sony traerán dicha tecnología para liberarte de los estorbosos cables.

¿Revolution sin RE5?

Vi en páginas de Internet que el próximo título de **Resident Evil** (supuestamente protagonizado por **Chris R.**) no saldrá para el Nintendo Revolution. Esto me cayó como un balde de agua fría porque Nintendo ya nos había prometido que todos los juegos de la serie estarían en sus consolas. ¿Es cierto o se trata de otro rumor?

Genaro Farcas
México, DF

Pues hasta el momento, Capcom no ha dicho nada oficial con respecto a la nueva misión de **Resident Evil**. Y aunque, tal como lo dices, algunas páginas lo han manejado como "próximamente en PS3 y XBOX 360", no dudamos que el Revolution también tenga su parte, ya que sería terrible para los fans quedarse sin **RE5**, después del éxito obtenido por **RE4** en el Nintendo GameCube.

El juego es producido por Jun Takeuchi y pretende conservar la esencia de Resident Evil. Sólo falta esperar para conocer si lo tendremos en el Revolution o no.

Calificación de los juegos

Mario, te tengo una pregunta a ti y a todos los involucrados en Club Nintendo. Siempre he visto sus reportajes y noto que analizan los juegos a detalle y al final ingresan una calificación por parte de Crow, Master y Panteón. ¿Cómo o en qué se basan para definir la puntuación?

Roberto Mendoza
Córdoba, Veracruz

Qué tal, Beto. Siempre que estudiamos un título, como por ejemplo **Mario Tennis**, hacemos un análisis completo de forma objetiva y general; sin embargo, al final de éstos incluimos un pequeño comentario individual que resalta los puntos de vista del equipo de redacción. Para evaluar tomamos varios aspectos importantes, como la calidad de gráficos, sonido, *gameplay*, innovación y entretenimiento, todo esto en una escala de diez puntos. Otro detalle es que no todos los juegos pueden compararse; por ejemplo, no juzgas igual un título de deportes que un *Role Playing Game*, o un *First Person Shooter* que un *Puzzle*.

LA PREGUNTA DEL MES

Tipos de conexión para Nintendo

¡Qué pasó, Mario! Hace unos días me puse a divagar con mis amigos sobre la futura consola de Nintendo y nos quedamos con una duda. Si es que te puedes conectar a través de Internet por vía inalámbrica, ¿acaso debo cancelar mi servicio cableado de banda ancha y cambiarlo por *wireless* para jugar en el Revolution, o también traerá entrada para *LAN* ordinaria?

Santos Carballo
México, DF

Al parecer, el Nintendo Revolution únicamente incluirá conectividad *WI-FI*, o al menos no se mencionó nada sobre una entrada *LAN* (*Local Area Network*) convencional, como la que ofrecía el *Broadband Adapter* para el Nintendo GameCube. Pero recuerda que también se reveló que el Revolution posee dos entradas USB (*Universal Serial Bus*), mismas que tal vez sean usadas para un adaptador de Internet Inalámbrico, ya que es más común conectarte con cables que sin ellos; pero como dije antes, no es nada seguro. Para tranquilizarte un poco, te comento que en la actualidad existen ciertos dispositivos capaces de convertir tu conexión alámbrica (cable o DSL) en inalámbrica a través de un router, dando una línea red de 802.11, justo como la que usan tu Nintendo DS y seguramente el Revolution. Así que antes de cancelar tu conexión a Internet, mantente pendiente de las próximas ediciones de Club Nintendo, donde hablaremos más sobre el tema.

Ambos sistemas tienen capacidades Wi-Fi para conectarse a Internet, pero aún no se revela si habrá conectividad entre los dos, así como ocurrió con el GCN y el GBA.

Un nuevo inquilino

¡Qué tal, Club Nintendo! Compré el juego **The Urbz: Sims in the City** para Nintendo DS, pero tengo una enorme duda: ¿cómo logro que alguien se mude a mi casa? He visto que varios amigos ya lo lograron, pero yo por más que intento siempre fallo.

Daniel Zapata
México, DF

Si quieres que alguien se mude a tu casa, debes incrementar bastante tu puntaje de *relationship*; así que primero cumple algunos objetivos antes de pensar en llevar a alguien a tu casa. Pero recuerda que no todos los personajes lo harán, así que piensa mejor en **Dusty Hogg**, **Ewan Watahmee**, **Misty Waters**, **Sue Pirnova**, **Cannonball Coleman**, **Kris Thistle** o **Phoebe Twiddle**, si quieres a un compañero o compañera de hogar.

Gohan adolescente

¡Hola! ¿Cómo están? Quiero felicitarlos por su grandiosa revista, la cual no me pierdo ni un solo mes. El motivo de este mail es para preguntarles algo que me ha estado atormentando. Quisiera saber cómo puedo habilitar a **Teen Gohan** en **DBZ: B2. En** verdad que he intentado de todas las maneras que se me han ocurrido, pero no lo he logrado. Gracias por su atención; espero que me contesten en el siguiente número.

Carlo Xavier
Vía correo electrónico

¡Gracias por tus comentarios, Carlo! Para activar a **Teen Gohan**, simplemente derrota por última vez a **Cell** en el planeta supremo *Kai* con **Gohan** adulto. Espero que con esto le saques el 100%, porque pronto saldrán otros títulos de **Dragon Ball**, incluyendo uno de acción para el Nintendo DS, del cual incluimos un reportaje completo en esta edición.

Opciones secretas

¡Qué tal, **Mario**! En Internet he visto que en el juego **Sonic Adventure 2 Battle**, si logras conseguir todos los emblemas, puedes desbloquear una versión en 3D de la clásica zona *Green Hill*. ¿Es esto cierto o son sólo otras mentiras que publican en Internet?

Enrique Araujo
Maracaibo, Venezuela

Es totalmente cierto, mi estimado Quique. Si reúnes los 180 emblemas en **Sonic Adventure 2 Battle**, activarás *la Green Hill Zone* que apareció en el primer título de **Sonic the Hedgehog**.

La serie creada por Toriyama también es un éxito en los videojuegos, y con DBZ: Budokai 2, la acción se lleva a nuevos niveles emotivos, tal como lo viste en la animación.

Picto Chat

¡Hola, **Mario Bros.**! Somos de California, leemos tus revistas y en lo particular nos agradan mucho más que otras de las que se publican en Estados Unidos; por ello queremos hacerte unas preguntas. En el **Picto Chat** del Nintendo DS, sabemos que tiene un límite de alcance para comunicarse con otras personas, pero ¿puede hacerlo con otra persona de cualquier parte del mundo si se conecta con el Internet? Si es así, ¿cómo se hace? La segunda pregunta es sobre el Revolution: sabemos que podremos descargar de Internet los juegos de sistemas anteriores de Nintendo, pero, ¿será de gratis?; y para realizar esto, ¿necesitamos bajarlos desde la computadora y pasarlos al Revolution o se descargan desde la misma consola?

Dylan y Cole Sprouse
Los Ángeles, California

¡Qué tal, Sprouse Bros.! ¿Cómo están? El **Picto Chat** y en sí todos los juegos del Nintendo DS tienen un rango de alcance de 30 pies (9.144 metros) y un poco más si están en terrenos abiertos. Por el momento sólo es conexión local inalámbrica, pero si quieren comunicarse con otros usuarios del mundo, Nintendo pronto lanzará un dispositivo para charlas en voz vía Internet. Genial, ¿no? Claro está que deben estar en un *hotspot* o contar con red inalámbrica en casa para que funcione. En cuanto a las descargas para el Revolution, Nintendo mencionó que sus títulos serán gratuitos, pero aún no se confirma nada con respecto a los títulos de licencias. Estos juegos los podrán bajar directamente de su Revolution a las tarjetas SD –vía *WI-FI*-, y así tener una gran colección de clásicos.

Seiya no visitará América

¡Hola, amigos de Club Nintendo! Ahora que volvieron a transmitir la exitosa saga de **Los Caballeros del Zodíaco (Saint Seiya)**, estaba navegando por Internet y encontré que Atari obtuvo los derechos sobre esta saga y que en Japón hasta se estrena este superjuego. Por otro lado, ¿qué no Square-Enix y Atari presentaron sus juegos en este E3?

David Murrieta Martínez
Vía correo electrónico

Es una lástima para los fans del Anime y en especial de **Saint Seiya**, ya que Bandai no tiene planeado lanzar una adaptación de los Caballeros para las consolas de Nintendo; de hecho, la versión que mencionas (la de la Batalla de las Doce Casas) sólo apareció en Japón para el PS2 e incluso los jugadores europeos pronto tendrán una adaptación; pero no hay nada en concreto para América. Ojalá recapaciten, porque en nuestro país somos muchos seguidores de la serie y sería magnífico disfrutar este extraordinario título de peleas ya sea en el Nintendo GameCube o el Nintendo DS. Respecto de tu otra duda, Square-Enix y Atari no mostraron nada oficial para Nintendo, pero no tardan en darnos varias sorpresas.

Los Caballeros del Zodíaco, como se les conoció aquí, se volvieron muy populares después de la transmisión de la serie de TV en los años 90. Su fama ha crecido con películas, mangas y nuevas aventuras que esperemos lleguen a los sistemas

La última ayuda de Baker

Hola, **Mario**. Te escribo para hacerte la siguiente consulta. No puedo pasar el primer disco de **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** para Nintendo GameCube. Sólo he llegado hasta el "*Tank Hangar*" y subí por el elevador donde recibí una tarjeta para abrir las puertas del primer nivel, pero no encuentro por ningún lado la tarjeta del nivel 2; ¿qué puedo hacer?

Miguel A. Isidro
Tijuana, BC

OK, Miguel. La *Key Card Level 2* te la da **Baker** después de la primera gran batalla contra **Revolver Ocelot** (en el área B2 *Armory*, luego de usar las cargas de C4 en las paredes falsas). En esta contienda te recomiendo no tocar los cables que rodean los pilares, a menos que quieras volar en mil pedazos. Junto con esta llave se te entregará un disco óptico que necesitarás más adelante. De cualquier forma, si tienes más dudas, dale una hojeada a los Tips de **Metal Gear Solid: The Twin Snakes**, que incluimos en la edición número 150 de Club Nintendo (mayo, 2004).

Las cartas y correos electrónicos que aparecen en estas páginas, han sido editados de su formato original, para su mejor lectura.

Muchas gracias a todos los que escribieron, y a los que no, pues los invito a que me manden sus dudas existenciales a la redacción de Club Nintendo para responderlas como lo hemos hecho a través de estos años. También son bienvenidos tus comentarios, quejas, chistes, anécdotas, y en sí todo lo que quieras compartir con nosotros. ¡Hasta la próxima!

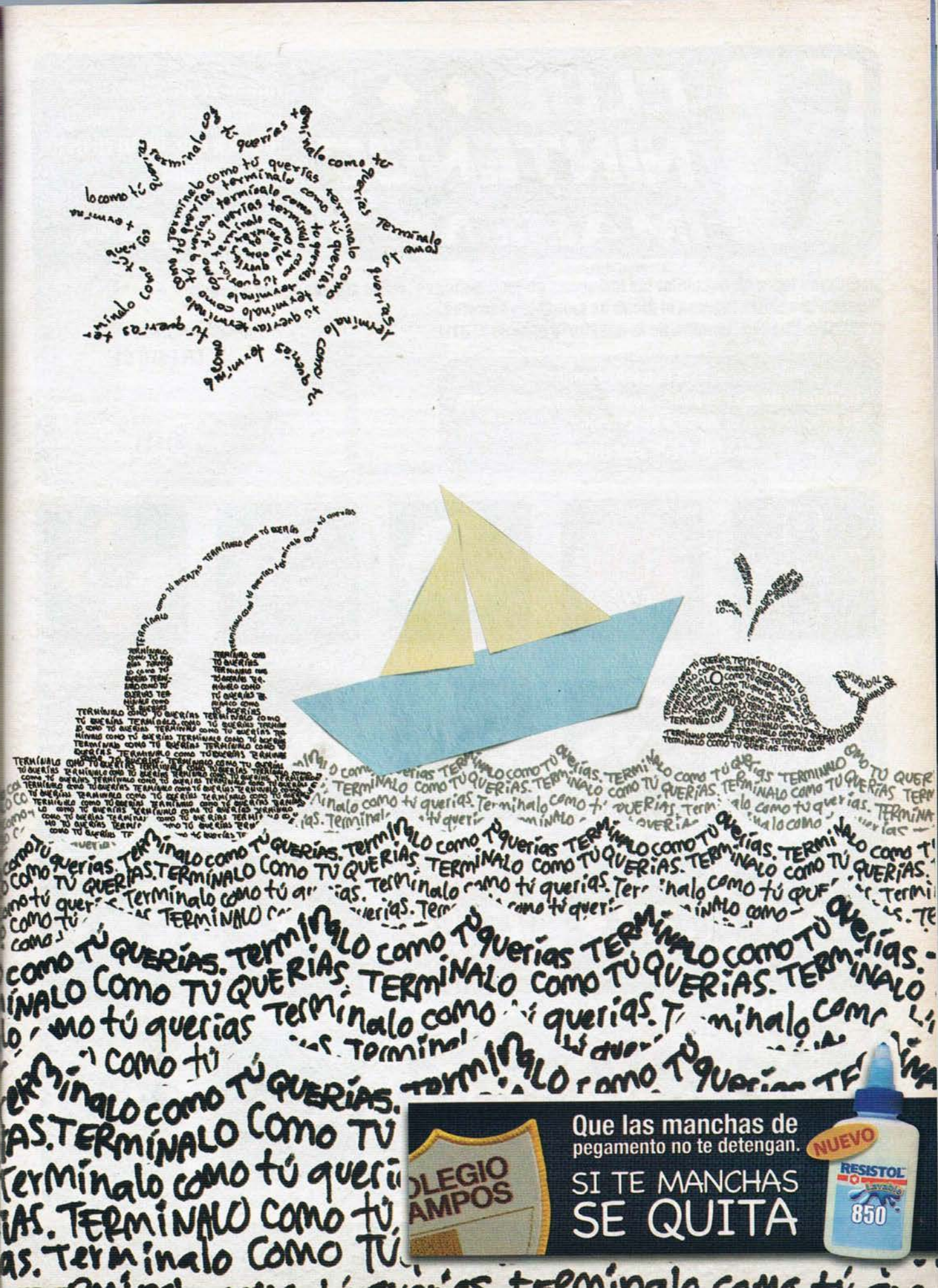
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
www.clubnintendomx.com

Si quieres ver publicados tus dibujos en la revista (en la sección Galería), necesitas realizarlos en el sobre directamente. Haz tu mayor esfuerzo para que tu dibujo gane el reconocimiento del mejor del mes.
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.clubnintendomx.com

Arte en sobre:
Geraldo Gallardo, Durango, Dgo.
Hugo García, Tlalnepantla, Edomex.
Daniel Oropeza, México, DF.
Homero Benavides, Matamoros, Tamps.
Edgar Morales, Omoa, Honduras.
Mariano Sánchez, Ensenada, B.C.
Rommyko Vázquez, México, DF.
Ángel Rosiles, Cd. Neza, Edomex.

El rombo

Seguro el mes pasado todos lo encontraron, ¿o no?


Terminalo como tú querías
Que las manchas de pegamento no te detengan.
NUEVO
SI TE MANCHAS SE QUITA
RESISTOL
850

CLUB NINTENDO

IMÁGENES Y TIPS

Ahora ya puedes llevar contigo las imágenes, logos y tips de tu revista en tu celular.

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN FOTO "nombre de la imagen" y envíalo al 31111

Sólo para celulares GSM con WAP configurado.
El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

$13.00 + IVA por imagen

ABC
CN FOTO C1

Number
31111

CN FOTO C1

CN FOTO C2

CN FOTO C3

CN FOTO C4

CN FOTO C5

CN FOTO C6

CN FOTO C7

CN FOTO C8

CN FOTO C9

CN FOTO C10

CN FOTO C11

CN FOTO C12

CN FOTO C13

CN FOTO C14

CN FOTO C15

CN FOTO C16

CN FOTO C17

CN FOTO C18

CN FOTO C19

CN FOTO C20

Se prohíbe la reproducción total o parcial, reenvío y/o distribución del contenido aquí mencionado. Todos los cargos son automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas por los usuarios. Aplican tarifas de transporte GSM. El tiempo de entrega de contenidos puede variar de acuerdo al nivel de congestión en la red del operador. El contenido debe ser compatible con tu modelo de celular y operador. Claves, marcaciones y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El operador no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad.

PAQUETE TIPS
CLUB NINTENDO 21111

Suscribete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular hasta 4 tips diarios de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 21111

Ejemplo: ABC CN NIN

al Number 21111

Recibes ABC DBAA.GBA.Para obtener el Sound Test, termina...

$43.47 + IVA por suscripción mensual.

TIP INDIVIDUAL
CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 61111

Ejemplo: ABC CN NIN

al Number 61111

Recibes ABC XML.GCN. Para activar a Colossus, termina...

$5.00 + IVA por mensaje.

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:
X MEN Legends GCN, Mega Man Battle Network 5: Team colonel GBA, Lego Star Waras GBA, Medal of Honor European Assasult NGC, Grand Theft Auto Advance GBA, Viewtifull Joe 2 GCN, Dragon Ball Advance Adventures GBA, Disney's Kim Possible: Revenge of Monkey Fist GBA, Fire Emblem: The Sacred Stones GBA, Boktai 2: Solar Boy Django GBA.

CN FOTO C21

CN FOTO C22

CN FOTO C23

CN FOTO C24

CN FOTO C25

CN FOTO C26

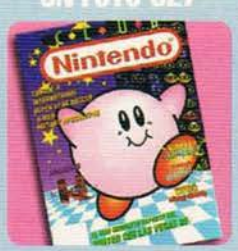
CN FOTO C27

CN FOTO C28

CN FOTO C29

CN FOTO C30

CN FOTO C31


CN FOTO C32

CN FOTO C33

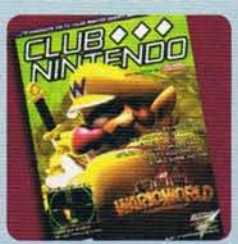
CN FOTO C34

CN FOTO C35

CN FOTO C36

CN FOTO C37

CN FOTO C38


CN FOTO C39

CN FOTO C40

Para poder descargar juegos, tonos polifónicos e imágenes a color, el teléfono debe ser GSM y tener WAP configurado. Consulta a tu operador para configuracion WAP. Atención a Clientes: D.F 5340 2324 / Interior 01800 700 3333. Estos servicios son únicamente de entretenimiento; la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. Consulta compatibilidad y operadores en esmasmovil.com. Servicio disponible para usuarios Telcel, movistar, Iusacell y Unefon. (Descargas de imágenes y tonos al 31111 NO disponibles para Iusacell y Unefon). En Unefon, los servicios mensuales se reactivan automáticamente. Para cancelar la resuscripción automática envía desde tu Unefon la palabra clave del servicio al 2262.

CLUB NINTENDO POLL

Cada mes que transcurre nos acercamos más al final de esta larga promoción en la que regalamos un Nintendo DS mensual. Si no has participado... ¡hazlo ya!

CLUB NINTENDO

Nombre completo **Dirección** **Ciudad** **Estado** **C.P.**

Teléfono **Fecha de nacimiento** **Suscriptor SÍ o NO** **Lector desde**

A) ¿Cuántos años tienes?

B) ¿Te gustó la portada de Mario Baseball?

C) ¿Cuál fue la sección que más te agradó?

D) ¿Qué review te gustó más?
1. DB Advance Adventure 2. Rainbow Six Lockdown
3. Batallion Wars 4. Splinter Cell Chaos Theory

E) ¿Qué artículo de Nintendo Power te agradó más?
1. Nintendogs 2. Super Smash Bros. Melee
3. Sonic

F) ¿Te gustó el póster?
Sí. No.

G) ¿Te ayudaron los tips de Killer 7?
Sí. No.

H) ¿Te gustaría que regresara el Dr. Mario?
Sí. No.

I) ¿Tienes Nintendo DS?

J) ¿Plateado o Electric Blue?

BASES

Tienes hasta el 26 de septiembre de 2005 para mandarnos únicamente por correo electrónico las respuestas a: cnpoll@clubnintendomx.com con título CN POLL SEPTIEMBRE (contará sólo un correo por lector). El correo #200 que llegue con todas las respuestas de la encuesta (de la A a la J) será el ganador y recibirá la notificación vía telefónica el día 5 de octubre de 2005. Recuerda incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono con lada), pues de lo contrario tu participación no será válida. Si eres el ganador(a) y vives en el Distrito Federal o Área Metropolitana tendrás que venir a recoger tu premio con identificación en original y copia, del 10 de octubre de 2005 al 28 de octubre de 2005, de lunes a viernes de 10:00 a 14:00 horas, a nuestras oficinas ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, 2o piso, Colonia Santa Fe, México, D.F., C.P. 01210. Y si eres del interior del país te enviaremos tu premio por mensajería antes del 31 de octubre de 2005. El premio no es intercambiable. Esta promoción es válida solamente en la República Mexicana. Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 25 de enero de 2005. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

DIF

SISTEMA NACIONAL
PARA EL DESARROLLO
INTEGRAL DE LA FAMILIA

Contigo es posible

Las niñas, niños y adolescentes tenemos derecho a:

Vivir bien en familia, respetando mis derechos.

una familia que nos quiera.

En mi familia me dicen cuáles son mis derechos,
¿Sabes cuáles son los tuyos?

DIF usores infantiles

¡Conoce tus derechos y participa!
Acude al DIF de tu municipio
Informes en el teléfono (0155) 1035-0650 ext. 165

SECRETARÍA DE SALUD | SALUD

Con Oportunidades
para que Vivas Mejor...
El Gobierno del Cambio Cumple.
www.dif.gob.mx

Log@in

Por Toño Rodríguez

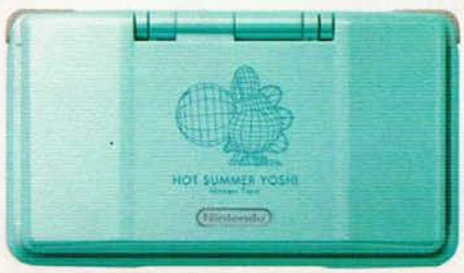
Nintendogs es una realidad y te presentamos las tres versiones. Surgen nuevas ediciones de Nintendo DS en Japón que lucen bastante bien. Después de tener en portada a Geist en nuestra edición anterior te recomendamos su *site* en Internet para que lo visites. El Nintendo Fusion Tour está de regreso en su tercera edición y nuevos grupos aparecen. Además, una promoción para los fanáticos de Pokémon y las grandes olas de Nintendo.

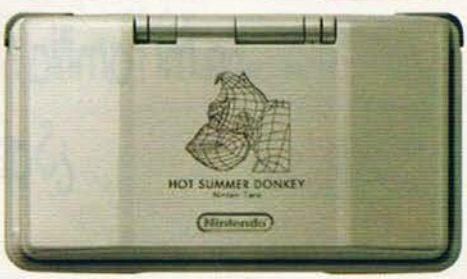
Las 3 presentaciones

Ya tenemos las tres versiones de Nintendogs, sólo falta que te decidas por alguna, o si de plano te gustan mucho las mascotas, llégale a las tres y junta para las croquetas que están muy caras.

Nuevas versiones para NDS "Hot Summer"

Colores y más colores, En esta ocasión te presentamos estas cuatro versiones de Nintendo DS que están disponibles en Japón. La verdad se ven muy bien con los perfiles de Yoshi, Peach, Donkey y Mario. Esperaremos que algunas de estas ediciones especiales nos lleguen para poder adquirirlas.

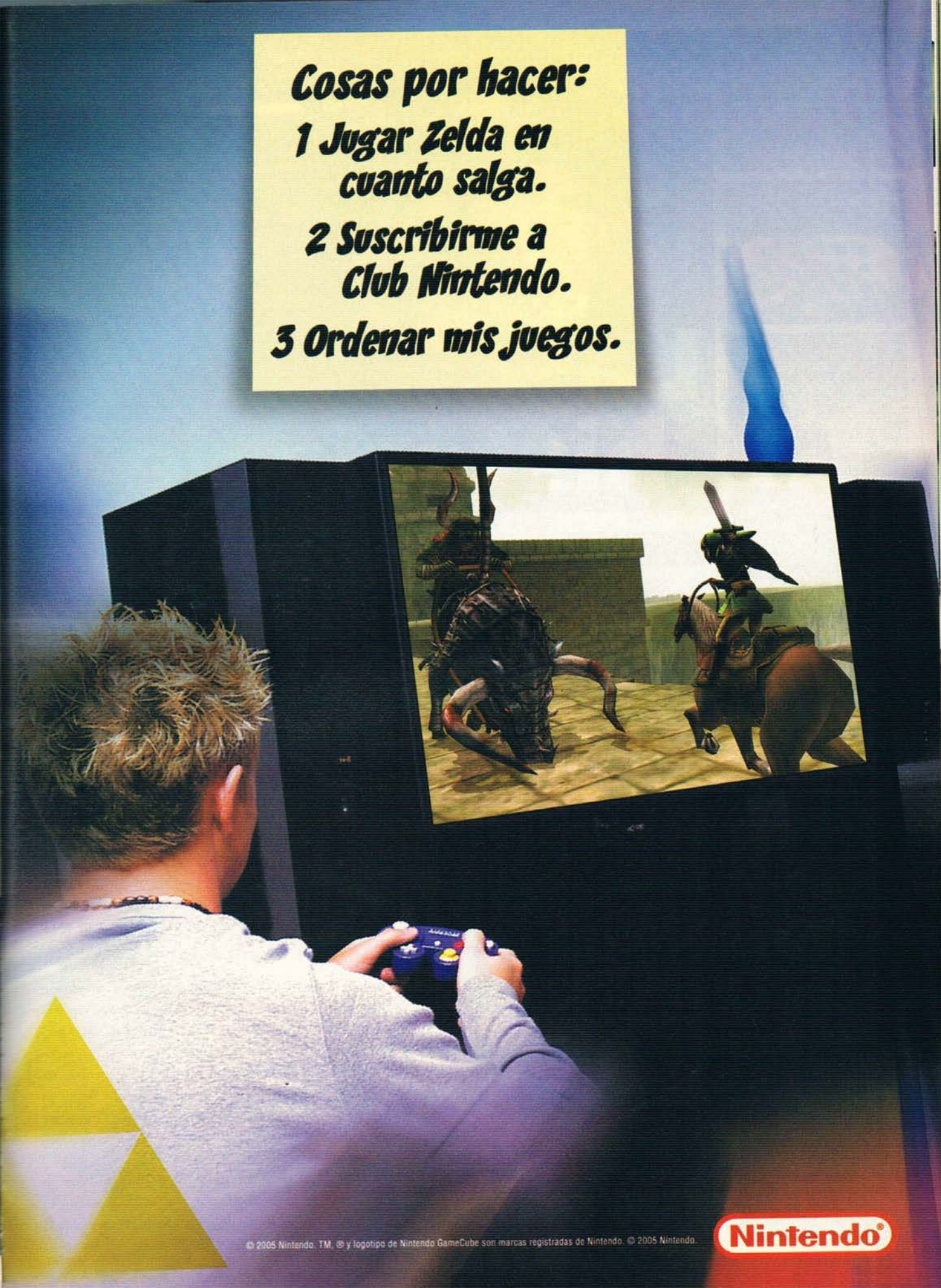




Visita en Internet la página de Geist

La página a visitar en este mes es esta. Si ya tienes el juego o estás por comprarlo, aquí podrás encontrar cosas bastante interesantes relacionadas con este gran título; además podrás descargar wallpapers para tu computadora y alguna que otra cosa más. En tu próxima navegación por la supercarretera de la información escribe la siguiente dirección y dale enter.

http://www.geist-the-game.com



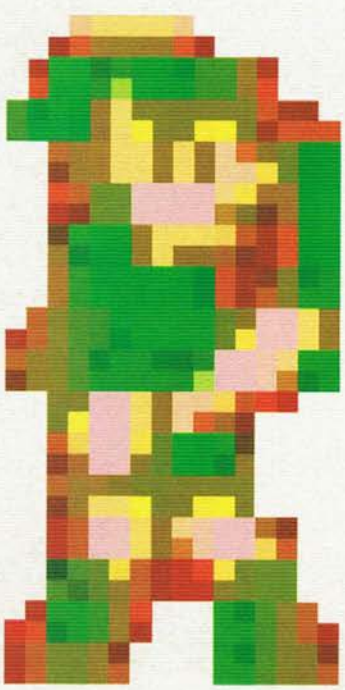
© 2005 Nintendo. TM, ® y logotipo de Nintendo GameCube son marcas registradas de Nintendo. © 2005 Nintendo.

Nintendo®

Gus Rodríguez

La historia de... Zelda

Llenas de emoción estuvieron las presentaciones en El Palacio de Hierro los días 16 y 17 de julio de 2005.



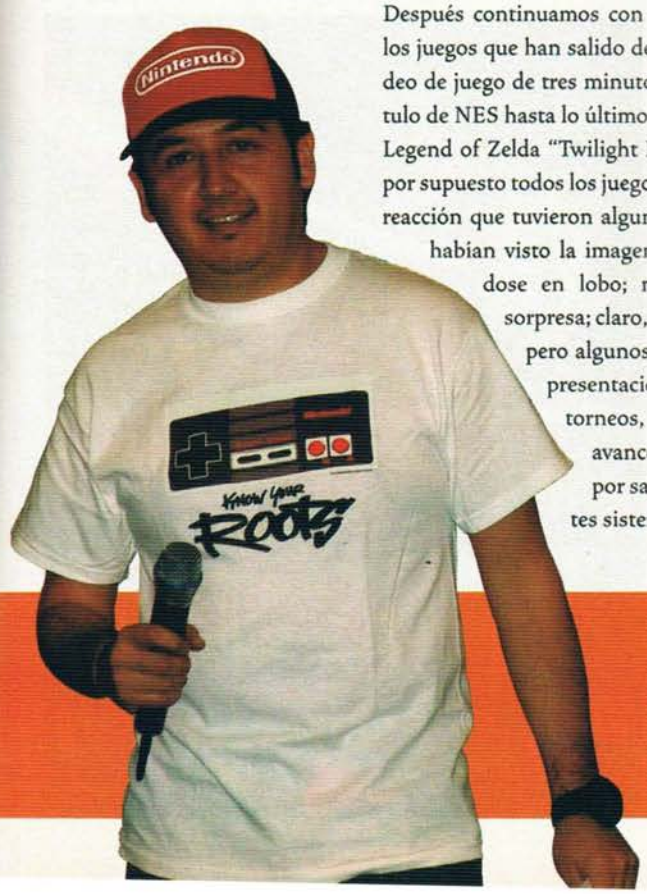
Así es. Hubo varios lectores que, al ver las imágenes de los primeros juegos de Zelda, soltaron las lágrimas de cocodrilo y recordaron sus inicios como videojugadores. Aunque no todo fue recuerdos, ya que muchos de los asistentes fueron nuevos lectores que casi no han tenido contacto con estos títulos de antaño y que sólo conocen del "Ocarina of Time" para acá o más recientes.

Todo resultó de maravilla ya que las expectativas se cumplieron (bueno, sólo unas fallitas técnicas que se solucionaron rápido). Y como lo comentamos en el evento, Pepe no pudo estar presente en las pláticas, ya que el día anterior a la primera presentación sufrió de una apendicitis que lo obligó a darse una vuelta al hospital más cercano y no salir de ahí sino hasta el domingo por la mañana. Él insistió en aparecer el mismo día, pero su doc no lo dejó y se tuvo que quedar en casa.

Del programa de los eventos te decimos que iniciamos con un video exclusivo de dos minutos que nos envió Nintendo of America con algo de la historia de Zelda. Desde ese momento la audiencia se prendió y no faltaron los aplausos.

Continuaremos con este tipo de presentaciones para que más gente pueda asistir.

Además de mostrar todos los juegos que han salido de Zelda, se presentaron las novedades de los tres sistemas de Nintendo: Nintendo DS, Game Boy Advance y Nintendo GameCube.



Después continuamos con una reseña de todos los juegos que han salido de esta saga, con un video de juego de tres minutos, desde el primer título de NES hasta lo último que se conoce de The Legend of Zelda "Twilight Princess", incluyendo por supuesto todos los juegos del Game Boy. Vaya reacción que tuvieron algunos asistentes que no habían visto la imagen de Link convirtiéndose en lobo; nunca esperaron esa sorpresa; claro, la mayoría ya lo sabía pero algunos no. Para finalizar las presentaciones y seguir con los torneos, mostramos algunos avances de títulos que están por salir para los diferentes sistemas de Nintendo.

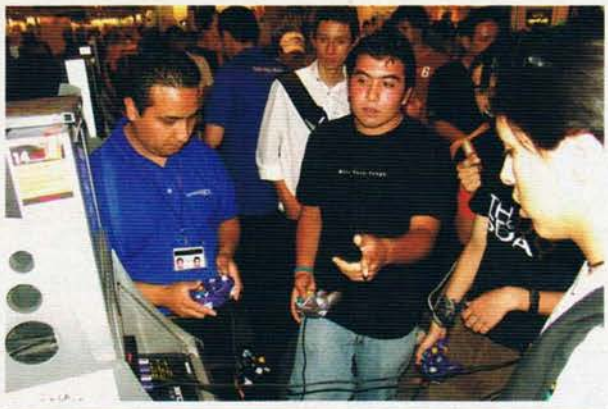
Toño Rodríguez entró al quite por Pepe, que estaba malito.

Algo de los torneos

Desde hace un tiempo, los videojugadores de todo el mundo se han emocionado al adentrarse en uno de los mejores títulos de peleas para cuatro personas que jamás se hayan desarrollado: Super Smash Brothers Melee. Este juego contiene a varios personajes de las más famosas franquicias de Nintendo peleando en diversos escenarios. Su éxito es garantía de calidad, y por esta razón decidimos incluir un torneo de este excelente juego dentro de la charla con Gus y Toño en El Palacio de Hierro.

Participantes de todas las edades se dieron cita los días 16 y 17 de julio en las tiendas de Santa Fe y Coyoacán, respectivamente, listos para demostrar sus habilidades y convertirse en los ganadores de los torneos. Las reglas eran muy simples, y exigían a los competidores pulir sus técnicas y a reaccionar con rapidez para no ser derrotados. Cada encuentro consistía de cuatro personas simultáneas, cada quien con su personaje favorito, incluyendo a los ocultos.

Si el hecho de tener una sola vida resultaba algo estremecedor, el tener que jugar en algún escenario elegido al azar por el CPU realmente rindió frutos al considerarse como un elemento decisivo en los encuentros. Hubo muchas situaciones muy divertidas y otras emocionantes; los jugadores disfrutaron enormemente de cada pelea, no importando si ganaban o perdían. Todos quedaron muy satisfechos de haber puesto lo mejor de sí mismos en el campo de batalla; aquellos que perdían, juraban entrenar más y regresar en un evento posterior, con sus habilidades mejoradas y la misma intención de divertirse.



En los dos días del evento los chavos se pusieron las pilas y dieron lo mejor de sí para avanzar en los torneos. ¡Gracias por acompañarnos!

El torneo de cada día consistió en dos eliminatorias previas, una semifinal y una gran final. Hubo mucha emoción durante los combates; nadie quería irse sin dar una buena pelea, y vimos un desfile de jugadores y personajes que parecía interminable. Muchas técnicas y jugadas de los presentes nos dejaron sorprendidos; las alianzas no se hicieron esperar, aunque no pudieron durar mucho, pues sólo podía haber un ganador absoluto. Es parte del encanto de un juego multijugadores el no dar la espalda pues se caerá víctima de un ataque sorpresivo.

SUPER SMASH BROS.™ Melee

Estos son los nombres de los aguerridos que sobrevivieron a las retas de Super Smash Brothers; después de que se presentaron casi 160 participantes en cada uno de los torneos, solamente tres se enfrentaron en la gran final, donde uno pudo usar su astucia y destreza para salir triunfante. El primero, segundo y tercer lugares ganaron premios fabulosos, los cuales fueron bien merecidos gracias a su entrenamiento.

Santa Fe

Posición	Nombre	Premio
Primer lugar	Luis Hernández	Nintendo DS con juego
Segundo lugar	Ernesto Ávila	Nintendo GameCube con juego
Tercer lugar	Edgar Chirinos	Game Boy Advance SP con juego

Coyoacán

Posición	Nombre	Premio
Primer lugar	Sergio Hernández	Nintendo DS con juego
Segundo lugar	Dante F. Higareda	Nintendo GameCube con juego
Tercer lugar	Marco A. Vértiz	Game Boy Advance SP con juego

#1 en México

esmas móvil®

¡MOVILIZA TU CELULAR!

sonidos reales

¡Está que arde!

CLAVE		CLAVE		CLAVE	
RISAMACABRA		PEDOS		ELECTRICIDAD	
PATO		SUPERPEDO		BOINK	
TIMBREBICI		PEDORRETA		BURBUJAS	
CABALLO		TARZAN		CAMPANA1	
MOTO		RISAYODA		CHIRRIDO	
BESO		BEBE		BONG	
GORILA		BESO		SLIDEUP	
GRITOMUJER		MEROLICO		SLIDESLOW	
GRITO		GALAN		VIENTO	
SUPERERUCTO		OYEMIAMOR		ESTRUJAR	
ERUCTO1		CUBANO		SPITBALL	
METRALLETA		FUTBOL		SPLASH	
COYOTE		TARZAN		MISTERIO	
SIRENA		GALLO		HALLOWEEN	

envía CN REAL +"clave" al 31111 Ejemplo: CN REAL VACA

PRECIO POR TONO: $13 + IVA. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

juegos

Los más descargados

Air Force
clave AIR
Modelos compatibles:
Nokia: 3100, 3300, 3510i, 6200, 6220, 7210, 6610, 5100, 5140, 6600, 7250, 6650, 3660, 6600, 3650, 7650, N-Gage
Siemens: S55, SL55, MS55, M50, C60
Motorola: T720, T720i
Sony Ericsson: T610, T630, Z600

Dangerous Roads
clave CARRETERAS
Modelos compatibles:
Nokia: 3410, 6310i, 3610i, 6610i, 7210, 6810, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Motorola: T720, T720i, V500
Sony Ericsson: T610

Mobile Grand prix
clave FUNO
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 6910i, 7210, 6610, 5100, 5100, 6600, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Siemens: S55, SL55, MS55
Motorola: T720, T720i
Sony Ericsson: T610, P800, Z600
Sharp: GX10, GX10i, GX20
Samsung: P400, E400, C100, X300, E700

Airforce 2 the Guardian
clave AIR2
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 3530, 3590, 3595, 3620, 3660, 6910i, 3100, 3200, 3300, 3100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 3220, 5140, 7260, 3650, 3660, 6600, 7650, N-Gage
Motorola: T720, T720i, T722, V80, V300, V400, V500, V525, V600, E390, E398
Sharp: GX10, GX10i, GX20i SGH-D100, SGH-E100, SGH-E700, SGH-P400, SGH-S100, SGH-X400, SGH-E800, SGH-C100, SGH-X600, SGH-X600, SGH-X100

tonos

El más peleado

LA TORTURA - Shakira y A. Sanz....TORTURA

No te puede faltar

GASOLINA - Daddy Yankee.....GAS

lo más descargado

	CLAVE
Toxic / Britney Spears	TOXIC
Yo quisiera / Reik	QUISIERA
Smallville	SMALLVILLE
Titanic	TITANIC
Misión Imposible	MISION
La Pantera Rosa	PANTERAROSA
Star Wars	WARS
La manzanita / Tigres del Norte	MANZANITA
Yeah / Usher	YEAH
Ojalá que te mueras/ Pesado	TEMUERAS
Dragostea din tei - O Zone	DRAGOSTEA

No.1

hits

Desde que / Liquits	DESDEQUE
The hand that feeds / Nine Inch Nails	HANDS
Evil / Interpol	EVIL
Ya nada es igual (sin censura)/ Genitallica	YANADA
Dirthy little / Velvet Revolver	DIRTHY
The killer's song / Carolina Márquez	KILLERS
Believe / The Chemical Brothers	BELIEVE2
Technology / Daft Punk	TECHNO
Hollaback girl / Gwen Stefani	HOLLA
Beautiful / Moby	BEAUT
Ohne dich / Rammstein	DICH
Since u been gone / Kelly Clarkson	BEEN
Best of you / Foo Fighters	BEST
Amores / Victimas del Dr. Cerebro	AMORES
Speed of sound / Coldplay	SPEED
Black horse and the cherry tree / KT Tunstall	HORSE
Caught up / Usher	UP
He wasn't / Avril Lavigne	WASNT
Shut up / Simple Plan	SHUTUP
Why do you love me / Garbage	LOVEME
Incomplete / Back Street Boys	INCOMPLETE
Holliday / Greenday	HOLLIDAY
I just wanna live / Good Charlotte	LIVE
Be yourself / Audioslave	BEYOUR
Medio día / Café Tacvba	MEDIO
This is how we do / The Game	WEDO
Givin you / Kylie Minogue	GIVIN
Don't phunk with my heart / Black Eyed Peas	PHUNK

INSTRUCCIONES PARA BAJAR TONOS POR TIPO DE CELULAR:

TDMA O DIGITAL	MONOFÓNICO GSM	MULTIMEDIA GSM
ENVÍA CN DIGI + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111	ENVÍA CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111	ENVÍA CN POLI + "la clave de la canción" al 31111
Ej: CN DIGI TORTURA NOKIA	Ej: CN MONO TORTURA NOKIA	Ej: CN POLI TORTURA

PRECIO POR TONO: $13 + IVA. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

Encuentra más tonos en esmasmovil.com

las más sexy

TETANIC26

ROB12

MIA11

TETANIC7

NINEL9

RUBI12

TETANIC31

NINEL7

RUBI

TETANIC17

LUPITA14

TETANIC20

RUBI9

ALMA5

TETANIC19

ALMA9

CONNY1

ROB7

El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo al modelo de celular

COMO BAJAR IMAGENES: envía CN FOTO +"clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO RUBI

PRECIO POR IMAGEN: $13 + IVA. SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

diversión

PIRRURRIS
Acaba con esos días aburridos de mucho estrés o de mal humor y baja los mejores chistes del Pirrurris. ¡ABURRR!
envía CN RISA al 21111

HECHIZOS
envía CN HECHIZOS al 21111

HOROSCOPO DE AMIRA
envía CN AMIRA + "tu signo del zodiaco" al 21111

JENNY SEXO
envía CN PAREJA al 21111

(RECIBE HASTA CUATRO MENSAJES DIARIOS)
PRECIO POR SUSCRIPCIÓN MENSUAL: $45.47+ IVA. SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO

18+ Indica información para ADULTOS

Servicios para celulares Digitales

Servicios para celulares GSM

Mineshooter
clave **MINE**
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 3100, 3300, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 3200, 6220, 3200, 6230, 6650, 6810, 6820, 7200, 7250i, 7600, 3650, 7650, NGage, 3660, 6800
Motorola: V300, V525, V600
Siemens: SL55, S55, M65, M60
SonyEricsson: T610

Intrepid
clave **INTREPIDO**
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Siemens: SL55
Motorola: T720, T720i
Sony Ericsson: Z600
Sharp: GX10, GX10i, GX20
Samsung: S100, S300, E100, E700, P400, D100, X400, S300, X100, C100,

Supreme Soccer
clave **FUTBOL3**
Modelos compatibles:
Nokia: 7210, 6610, 5100, 3100, 3300, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Motorola: V500
Sharp: GX10, GX10i
Sony Ericsson: T610

Bomber Jet
clave **JET**
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 3100, 3300, 5100, 5100, 6610, 7210, 7250, 3300, 6220, 3200, 6230, 6650, 6810, 6820, 7200, 7250i, 7600, 3650, 7650, NGage, 3660, 6600
Motorola: V300, V525, V600
Siemens: SL55, S55, M55, M50
SonyEricsson: T61

COMO BAJAR JUEGOS:
envía CN JUEGO + "clave" al 31111 Ejemplo: CN JUEGO AIR al 31111
PRECIO POR JUEGO: $26 + IVA (en 2 mensajes de $13 + IVA cada uno).
SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

REBELDE imágenes

envía CN FOTO + "clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO ROB9
PRECIO POR IMAGEN: $13 + IVA. SOLO CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO.

Recibe en tu celular las
NOTICIAS OFICIALES
de la NUEVA TEMPORADA
de REBELDE
envía CN REBELDE al 21111

RECIBE HASTA CUATRO MENSAJES DIARIOS
PRECIO POR SUSCRIPCION MENSUAL: $43.67 + IVA. SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO.

logonombres

envía CN LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" al 31111
Ejemplo: CN LOGOCOLOR MIGUEL ANDREA
PRECIO POR LOGOCOLOR: $13 + IVA. SOLO PARA CELULARES CON WAP CONFIGURADO

TOP 5

Lo más COOL

Pang

Modelos compatibles:
Nokia: 3410, 6310i, 3510i, 8910i, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 3650, 3660, 6260, 6600, 6630, 6670, 7610, 7650, ngage, ngageQD Motorola: A835, E398, V400, V500, V525, V547, V550, V600, V620, V80, V980, V300, E550 Samsung: SGH-E100, SGH-E310, SGH-E330, SGH-E630, SGH-E700, SGH-E800, SGH-E810, SGH-E820, SGH-P400, SGH-P510, SGH-S100, SGH-X400, SGH-X460 SonyEricsson: K700, Z1010 Siemens: M65, S65, A60, C60, M55, MC60, ME55, S55, SL55 Sagem: MYX-7

envía CN JUEGO PANG al 31111

Dr. Frankestein Adventures

Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 3530, 3560, 3595, 3520, 6910i, 2650, 3100, 3120, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 3220, 5140, 6020, 6230, 7260, 3600, 3610, 3620, 3650, 3660, 7650, ngage, 3230, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 7610 Motorola: c650, V60, V300, V400, V500, V505, V525, V547, V550, V600, V620, V635, V980, E390, E398, C390, C980, MPx , A830, A835, c975, V975, V980, E1000 Sharp: Gx10, Gx10i, Gx15, Gx20, Gx22, Gx25, GZ200, 802, 902 SH, tm 150, Gx30 SonyEricsson: F500i, k500i, K700i, Z1010, V800, s700i, k300 Sagem: myV-55, myV-65, my-v75, myx5-2, myx-7 Samsung: SGH-E100, SGH-E108, SGH-e330, SGH-e630, SGH-x460, SGH-E700, SGH-E708, SGH-E800, SGH-E820, SGH-p400, SGH-e105, SGH-e710, SGH-e715, SGH-p510, SGH-x427m, SGH-x430, SGH-x450, SGH-x458, SGH-e310, SGH-e510, SGH-e520, SGH-e810, SGH-e315, SGH-e316, SGH-e317, SGH-e300 Siemens: SI55, Mc60, S55, m55, cx65, m65 , s65, c65, cf62, sl65 Alcatel: ot556, OT756, OT565

envía CN JUEGO FRANKIE al 31111

RIESGO TOTAL

Fear Factor - Helicopter

Modelos compatibles:
Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3205, 3220, 3230, 3300, 3510, 3595, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6020i, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6260, 6600, 6610i, 6610, 6620, 6630, 6670, 6680, 6800, 6810, 7200, 7210, 7250i, 7250, 7260, 7650, 8910i, ngageqd, ngage Motorola: v3, v620, v980 Panasonic: x400, x60 Sagem: myc5-2, my55, my65, my75, myx4, myx5-2, myx7 Samsung: 418, d410, d415, d418, d500, p700, p710, p716, p717, p730, p738, x910 SonyEricsson: k700, k750i, v800, z1010 Sharp: gx10, gx15 Siemens: c60, m55, m56, mc60, s55, s56, s57, sl55, sl56, sx1

envía CN JUEGO FACTOR al 31111

Fear Factor-H2O Challenge

Modelos compatibles:
Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3205, 3220, 3230, 3300, 3510, 3595, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6020, 6100, 6108, 6170, 6200, 6220, 6225, 6230, 6255, 6260, 6600, 6610i, 6610, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6800, 6810, 7200, 7210, 7250i, 7250, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8910i, ngageqd, ngage Nec: e228, e313, e338, e616 LG: u8110, u8120, u8130, u8138 Motorola: a835, e1000, e380, e398, v300, v3, v500, v525, v550, v551, v600, v620, v80 , v980 Panasonic: x400, x60 Sagem: myc5-2, my55, myv65, myv75, myx4, myx5-2, myx7 Samsung: SGH-418, SGH-a600, SGH-a660, SGH-c100, SGH-c110, SGH-d100, SGH-d410, SGH-d415, SGH-d418, SGH-d500, SGH-e300, SGH-e310, SGH-e330, SGH-e458, SGH-e630, SGH-e700, SGH-e708, SGH-e710, SGH-e715, SGH-e800, SGH-e808, SGH-e810, SGH-e820, SGH-n400, SGH-p400, SGH-p510, SGH-p518, SGH-s100, SGH-s105, SGH-s300, SGH-s307, SGH-s500, SGH-v200, SGH-v205, SGH-v206, SGH-x100, SGH-x105, SGH-x400, SGH-x426, SGH-x426, SGH-x427, SGH-x430, SGH-x450, SGH-x460, SGH-x800, SGH-z105, SGH-z107 SonyEricsson: k500, k508i, k700, k750i, s700i, v800, z1010 Sharp: 902sh, gx10, gx20, gx25, gx30 Siemens: c65, cv65, cx65, cx70, m65, s65, sl65, sx1

envía CN JUEGO FF al 31111

PRECIO POR JUEGO: $26 + IVA (en 2 mensajes de $13 + IVA cada uno).
SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

Todo lo que buscas para tu celular está en esmasmovil.com

Un servicio de esmas.com

Se prohibe la reproducción total o parcial, mimeo y/o distribución del contenido aquí mencionado. La marca Rebelde y sus personajes son una marca registrada © Year Dori Intercultural GMBH y Cris Morena Group, S.A. Todos los cargos son autorizados y no pueden modificarse por errores en las claves ingresadas por los usuarios. Aplican tarifas de transporte GSM. El tiempo de entrega de contenidos puede variar de acuerdo al nivel de congestión de la red del operador. El contenido debe ser compatible con tu modelo de celular y operador. Claves incorrectas y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El operador no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad mismos. Gracias! Compatibilidad y operadores en esmasmovil.com. Servicio disponible para usuarios Telcel, Movistar, Iusacell y Unefon. (Descargas de imágenes y tonos al 31111 NO disponibles para Iusacell y Unefon).

La historia de

ZELDA

Sucursal	Día
Satélite	24
Puebla	25

El fenómeno de

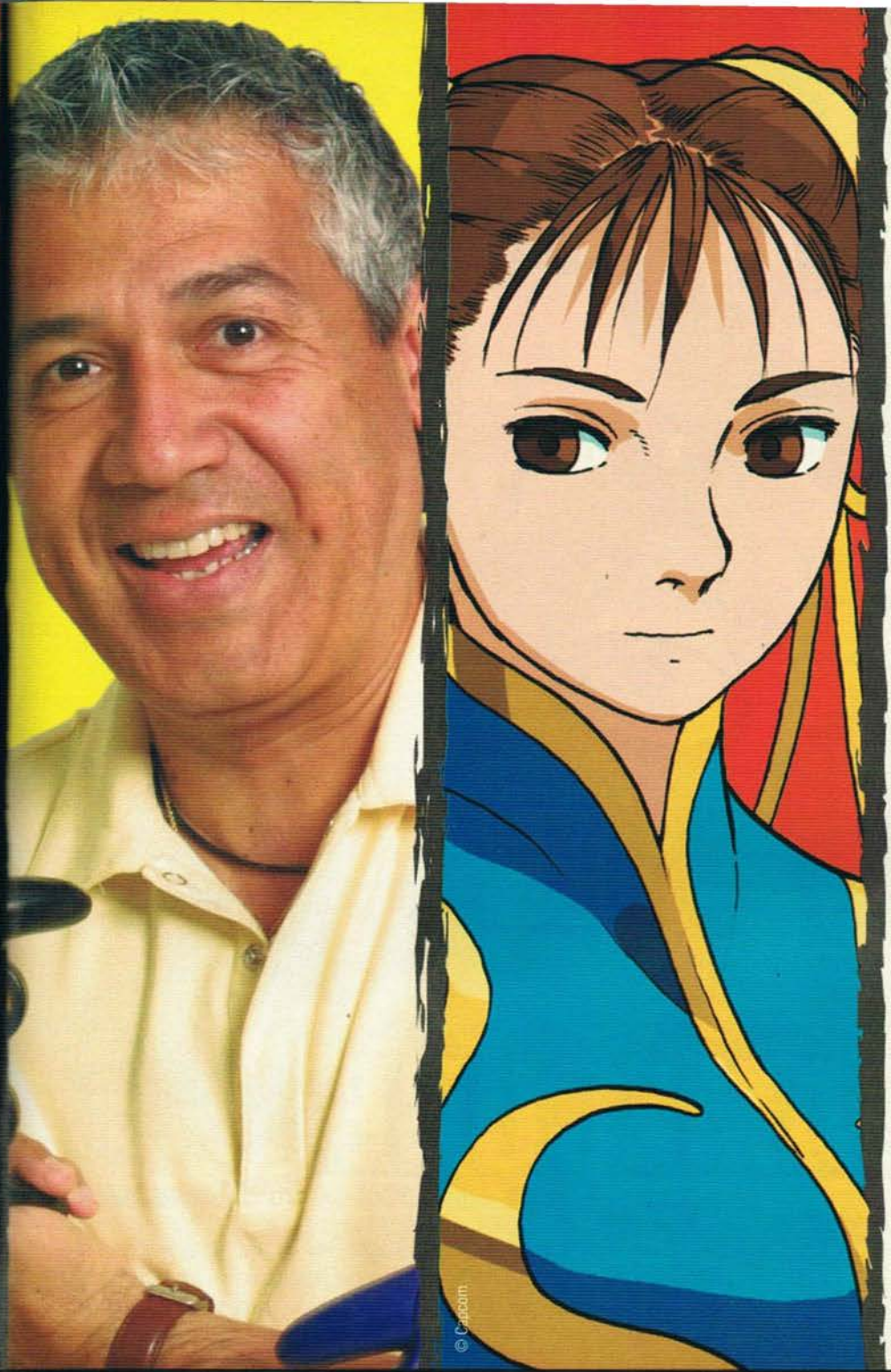
STREET FIGHTER

Sucursal	Día
Centro	03
Coyoacán	10
Durango	18

La saga de

MARIO

Sucursal	Día
Polanco	04
Santa Fe	11
Perisur	17



SEPTIEMBRE de PRESENTACIONES con Gus y Pepe

Tienes hasta el 23 de septiembre de 2005 para mandarnos únicamente por correo electrónico tu solicitud a: cntourph@clubnintendomx.com con cualquiera de estos ocho títulos CENTRO, POLANCO, COYOACAN, SANTA FE, PERISUR, DURANGO, SATELITE o PUEBLA; dependiendo a la plática que quieras asistir, envíanos en el texto interior dos opciones más por si se llena el cupo de tu primera elección. Hay cupos limitados por evento, CENTRO 50 personas, POLANCO 300 personas, COYOACAN 200 personas, SANTA FE 300 personas, PERISUR 100 personas, DURANGO 200 personas, SATELITE 150 personas y PUEBLA 200 personas. Nosotros te notificaremos por correo electrónico a cual de las tres sucursales que seleccionaste fuiste asignado tres días antes a la fecha del evento. Las pláticas comenzarán a las 16:00 horas y terminarán a las 18:00 horas de cada día en las sucursales antes mencionadas. Recuerda incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será válida. Esta promoción es válida solamente en el Distrito Federal, Área Metropolitana y Puebla.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 25 de enero de 2005. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

Además, El Palacio de Hierro realizará la siguiente promoción: en cada una de las sucursales donde se realice la plática, al término de la misma, de 18:00 a 20:00 horas, tendrás 10% de descuento y 12 meses para pagar con tarjetas de crédito Banamex, Bancomer, American Express y Palacio de Hierro en todos los productos de Nintendo. Únicamente en las sucursales y los días donde se hagan las charlas de Gus y Pepe.

CLUB NINTENDO

Nintendo

El Palacio de Hierro

Si te quedaste con las ganas de asistir a las presentaciones anteriores porque vives lejos o tu abuelita no te quiso llevar, ahora tienes OCHO opciones diferentes para lanzarte a cualquiera de las sucursales y compartir un buen rato con Club Nintendo y El Palacio de Hierro. Además tendremos un torneo de Smash Bros. Melee en dónde el triunfador de cada presentación se ganará un Game Boy Advance SP. Más detalles visítanos en: www.clubnintendomx.com

Un torneo por evento

BATTALION WARS

Compañía: Nintendo
Desarrollador: Kuju Entertainment.
Clasificación: teen.
Categoría: estrategia/acción.
Jugadores: 1
Fecha de salida: septiembre 2005

¡LA GUERRA LLEGA AL NINTENDO GAMECUBE

Battalion Wars es toda una explosión en tu sistema casero favorito. En este entretenido título te pondrás al mando de tus ejércitos en intensas batallas de estrategia en tiempo real. Ya sea que pilotees un avión, controles un tanque o simplemente avances con tus tropas a pie, en BW tendrás horas y horas de diversión. No creas que se trata de salir y eliminar a cuanto enemigo se te ponga enfrente; hay que saber planear las estrategias para vencer en el campo de batalla.

Historia

Al final del siglo XXI, los días se han tornado oscuros. Lo que comenzó como una diferencia en la frontera entre la Western Frontier y los Tundran Territories, se ha convertido en una terrorífica guerra global. Lamentablemente, las cosas se han tornado más desesperadas, pues el malvado Kaiser Vlad ha decidido tomar ventaja de esta situación y su meta es controlar él mismo a ambos países. El Kaiser es el antiguo líder de Xylvania, quienes fueron derrocados de la guerra por la Western Frontier y los Tundran Territories. Desprovisto de sus tropas y con una sed terrible de venganza, Vlad ha usado una ciencia malvada para crear a un ejército de soldados que respiran gas, conocidos como Chemical Shock Troops. Cuando Vlad envía a sus tropas, toma a ambas potencias por sorpresa. Debilitados por el conflicto prolongado y casi al borde de la derrota, los ejércitos de Frontier y Tundran han formado una alianza desesperada en su intento por detener al Kaiser.

Enemigos inteligentes

Uno de los principales problemas en los primeros juegos de estrategia fue siempre la inteligencia artificial. Con un poco de práctica y una estrategia "abusiva", podías poner en jaque a los enemigos fácilmente. Por fortuna, los tiempos cambian y la tecnología evoluciona, de manera que tendrás un buen reto al enfrentar a los ejércitos enemigos en Battalion Wars. Los soldados son listos, cambian de movimientos y desarrollan buenos planes para atacarte.

Armado hasta los dientes

¿Crees que podrás sobrevivir a los feroces combates con un simple cuchillito estilo Rambo? Si es así, ¡las tropas del Kaiser Vlad harán pomada contigo y tus soldados! Por suerte, tendrás a tu disposición el más completo arsenal de armas como rifles, bazucas, lanzallamas, ametralladoras, morteros, lanzamisiles y mucho más. Recuerda también que el apoyo a tus tropas yace en los vehículos pesados; asimismo, los soldados pueden llegar a lugares de difícil acceso, por lo que de tu maestría en el balance dependerá la victoria.

Los gráficos de Battalion Wars son excelentes. Cada personaje, arma o vehículo está bien detallado.

Múltiples vehículos

Al igual que en la vida real, toda guerra debe pelearse con todos los recursos posibles. ¡No puedes quedarte con soldados a pie cuando el enemigo trae tanques! Battalion Wars cuenta con una buena variedad de vehículos de todo tipo para cualquier situación; hay *jeeps*, tanques, helicópteros, artillería antiaérea, *jets*, carros de transporte y mucho más. Claro está que no se trata de subirte a una unidad armada y ganar la batalla; debes tomar en cuenta que el vehículo a emplear depende de las condiciones del entorno.

Estrategia sencilla

Muchos videojugadores no se sienten atraídos por el género de la estrategia porque usualmente son algo complicados de aprender a jugar, y, por ende, pierden el interés muy pronto. Si tienes ganas de iniciar con la estrategia y quieres un título sencillo de dominar, Battalion Wars es la mejor opción para ti. Su *gameplay* es bastante amigable y no tardas en saber cómo manejar a tus tropas. Nintendo siempre ha cuidado que sus títulos sean lo más sencillos en cuanto a jugabilidad se refiere, y también muy divertidos, con buen concepto e historia interesante.

Los buenos

El ejército de Western Frontier, comandado por el General Herman y el Colonel Austin, es el lado que tú controlarás en Battalion Wars. Tu deber es guiarlos a través de las intensas batallas y enfrentamientos de la mejor manera para que resulten victoriosos. Pero no te preocupes: tendrás el apoyo de Betty, quien te dará datos acerca de las misiones, tus objetivos y ayuda en general.

Los aliados

Tzar Gorgi y Marshal Nova son las mentes detrás del ejército de Tundran, tus nuevos aliados a partir de los ataques de Vlad (y no precisamente Tepes Dracul). Aunque una vez fueron acérrimos enemigos de Western Frontier, han tenido que dejar a un lado sus diferencias y rencores para hacerle frente a las terribles fuerzas de Xylvania.

Los malos

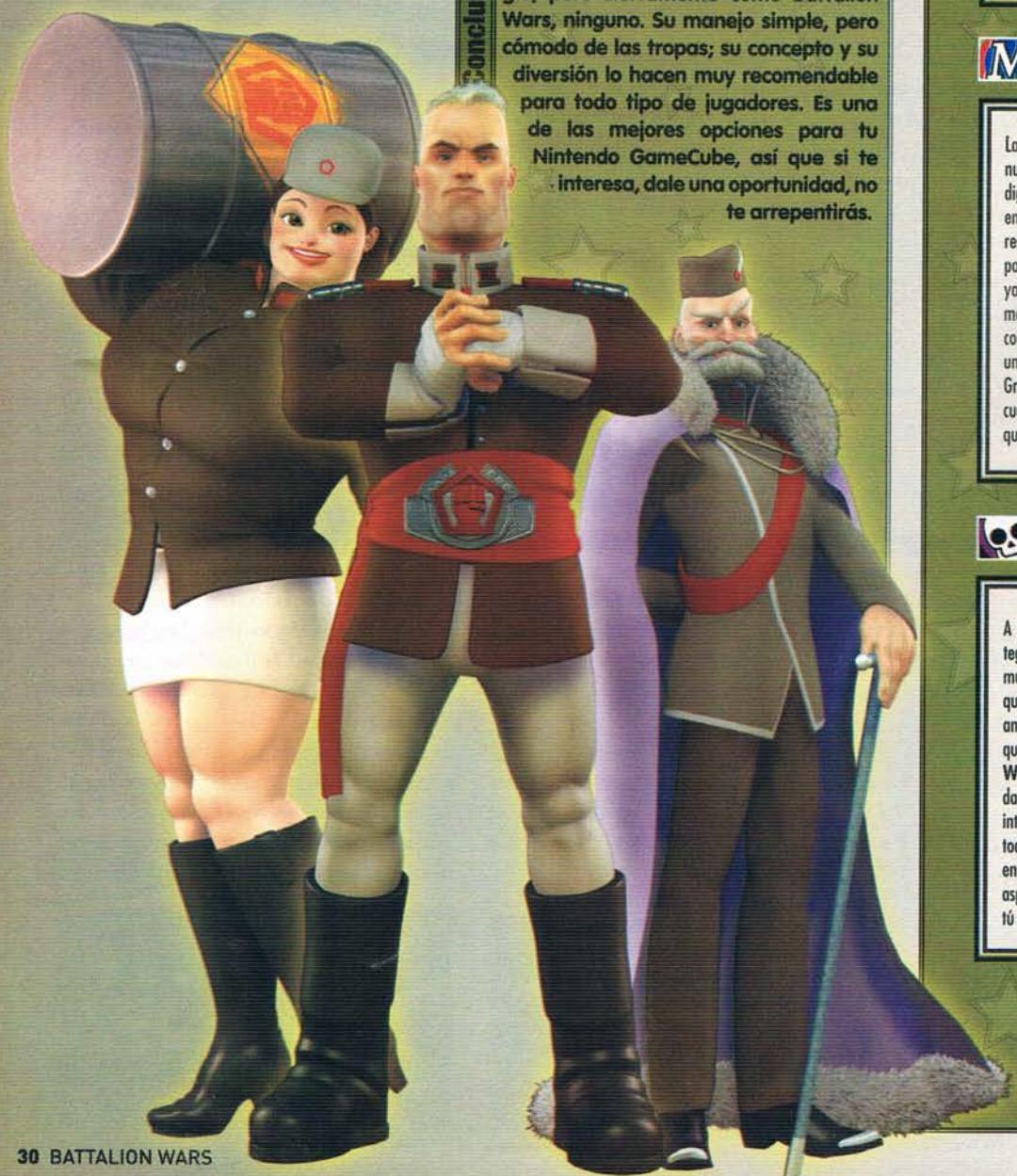
Como ya lo sabes, el malvado de la historia es Kaiser Vlad; este personaje tiene el mismo fin que la mayoría de los malosos de los juegos, películas, cómics, etc.: dominar al mundo. Vlad cuenta con la asistencia de la bella, pero mortal Countess Ingrid; juntos hacen una pareja muy difícil de derrotar, así que ten cuidado con tus tropas, ya que ellos no escatimarán esfuerzos para acabar contigo.

Tus misiones

Battalion Wars consta de más de 20 misiones llenas de peligros, enemigos y retos. Cada una contiene metas y subniveles adicionales; una vez que entres a una misión, puedes completarla del modo que quieras. Eliminarás a los contrarios de la manera que gustes, ya sea silenciosamente con tácticas de espionaje, o bien, atacándolos de frente con toda tu artillería pesada. La estrategia en tiempo real te permite tener una mejor y más realista manera de gozar las batallas; y gracias a la inteligencia artificial de los oponentes, disfrutarás de combates distintos siempre.

Conclusión

Hemos visto muchos títulos de estrategia, pero ciertamente como Battalion Wars, ninguno. Su manejo simple, pero cómodo de las tropas; su concepto y su diversión lo hacen muy recomendable para todo tipo de jugadores. Es una de las mejores opciones para tu Nintendo GameCube, así que si te interesa, dale una oportunidad, no te arrepentirás.



Ranking

1 — 10

Crow 8.0

Después de sufrir un cambio radical –del combate por turnos al **RTS**-, **Battalion Wars** quedó bien, pero ahora forma un nuevo concepto que expande las fronteras de la serie **Wars** de Nintendo. Básicamente aquí participas en una guerra sin pausas, disfrutando de todo tu equipo aéreo o terrestre para destruir al enemigo. ¿Lo bueno?: es ágil y fácil de comprender; ¿lo malo?: carece de modo *multiplayer* y las misiones no ofrecen mucho reto.

Master 8.0

La verdad, los juegos de estrategia nunca me han gustado mucho que digamos; se me hacen carentes de emoción, por lo que tenía mis dudas respecto a **Battalion Wars**. Pero por fortuna, no todo será estrategia, ya que han decidido que te puedas mover libre por las zonas en conflicto con todo tu escuadrón, para tener una mejor perspectiva de los hechos. Gráficamente es muy bueno, y en cuanto a la música, no nos podemos quejar; cumple con su propósito.

Panteón 8.0

A pesar de que los juegos de estrategia no son mi máximo, disfruté mucho de **Battalion Wars**; más que nada por su sencillez y control amigable. El único de este género que había jugado y que terminé fue **Warlocked** para el GBC, pero la verdad es que también me pareció muy interesante este título. Lo mejor de todo es que tienes más libertad que en las versiones de GBA en muchos aspectos. Juégalo y lo comprobarás tú mismo.

chikabum.com®

El verdadero # 1 en México

Reconocimiento al # 1 otorgado por Telcel

TONOS

éxito Clave 1130332 Canción Na Na Na (Dulce Niña)

Envíalo al número 7464

Pop Latino

Clave	Canción	
1137001	A Puro Dolor	
1130533	El Amor Coloca	
1130279	Tocando Fondo	
1130265	La Tortura	éxito
1139029	Me Gustas Tu	
1130104	No Me Lo Puedo Explicar	
1130768	Noches De Verano	
1130107	Pasos De Gigante	
1130875	Si Se Que Te Tengo A Ti	
1133194	Soldado Del Amor	
1130111	Tus Ojos	
1130243	Yo Quisiera	éxito

Fiestas Patrias

Clave	Canción
1139067	El Cerro De La Silla
1139011	El Maríachi Loco
1135035	El Rey
1139068	Juliantla
1133205	México
1139071	Mi Lindo Veracruz
1139040	Por Los Caminos Del Sur
1139045	San Marqueña
1139061	Siquiti Bum (México)
1139073	Sonora Querida
1139074	Tampico Hermoso
1139054	Tristes Recuerdos

Lo Más Pedido

Clave	Canción	
1133035	Batman	
1130253	Ciega Sordomuda	
1135082	Eye Of The Tiger	
1139001	La Mesa Que Más Aplauda	
1133187	Los Simpsons	
1130341	Overtura Del Fantasma De La Opera	
1133307	P.I.M.P.	éxito
1130209	Rich Girl	
1139675	Super Mario Bros.	éxito
1135427	This Love	éxito
1130280	Whenever, Wherever	
1137261	Yesterday	

Fiesta

Clave	Canción	
1130896	Ay Ay Ay	
1135120	Chocolate	
1137027	El Gato Volador	
1139012	El Venao	
1130218	Gasolina	éxito
1139014	Golosa	
1131127	No Voy A Trabajar	
1139035	Papi Chulo	
1139046	Sopa De Caracol	
1137017	Suavemente	
1137018	Sube Que Baja	
1139053	Tiburón A La Vista	

1. Desde tu Telcel, ingresa al menú de mensajes escritos.
2. Escribe la clave del tono que quieres.
3. Envíala al 7464 (RING).
4. Recibirás el tono en tu Telcel.
5. Guárdalo y úsalo como tú quieras.

Las claves van de acuerdo a tu equipo: NOKIA 1220, 2200, 3320, 3595, 5125, 6560, 8260, 8265, 8290; SAMSUNG A325 y SONY ERICSSON T600 marca la clave como aparece. BENQ M100, S670C; LG G1500, W3000S; NOKIA 1100, 2600, 2651, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3395, 3650, 6100, 6170, 6230, 6590, 6600, 6800, 6820, 7210, 7250, 7610, 8390, 8890, 9210, 9290, N-Gage; SAMSUNG E316, E715, N707, R225, S100, S300M, SGHC207, V200, X105, X426; SONY ERICSSON T300, T610 y Z200 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 4. MOTOROLA V60i y V120t sustituye el 1 del principio de la clave por el número 2. MOTOROLA C200, T191 y T193 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 3. MOTOROLA C332, C333, C350, C381p, C650, E380, T720, T720i, V180, V3, V300, V400, V600; PANTECH G310; SAMSUNG E630; SONY ERICSSON K500i, K700i, S700i, T106, T200, T226, T68i, T68m y Z600 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 5. Precio $13 por tono + IVA.

JUEGOS

Envíalo al número 77577

1130020

BUBBLE GUN

Debes emparejar 3 o más pelotas del mismo color y orden. Puedes jugar en 2 modos: el de rompecabezas y el normal.

Compatibilidad: Serie 1, Serie 2, Serie 3, Serie 4, Serie 5, Serie 6, Serie 8.

Nuevo

1130018

ADDICTIVE BRICK

Tienes que golpear cada uno de los ladrillos usando varias clases de pluses, en donde aparecerán divertidos monstruos. Disfrutarás de los 30 niveles diferentes.

Compatibilidad: Serie 1, Serie 2, Serie 3, Serie 4, Serie 5, Serie 6, Serie 8.

Nuevo

1130019

Baby Kangaroo

Tienes que dirigir el canguro Madre en búsqueda de alimento. Tiene una cola que golpea, para derribar a enemigos y un salto "especial" para alcanzar plataformas más altas, donde obtener el alimento.

Compatibilidad: Serie 2 y Serie 6.

Nuevo

1. Desde tu Telcel, ingresa al menú de mensajes escritos.
2. Escribe la clave del juego que quieres.
3. Envíala al 77577.
4. Recibirás un mensaje para descargar tu juego.

Descarga tu juego con el mensaje desde tu Telcel. Para mayor información visita www.chikabum.com

SERIE 1: NOKIA 3650 y N-Gage marca la clave como aparece. SERIE 2: NOKIA 3100, 3120, 3200, 3300, 6100, 6800, 6820, 7210 y 7250 sustituye el 1 del principio de la clave por 2. SERIE 3: SONY ERICSSON T610 y Z600 sustituye el 1 del principio de la clave por 3. SERIE 4: SONY ERICSSON K700i sustituye el 1 del principio de la clave por 4. SERIE 5: SAMSUNG E715, SGHC207, V200, X466 y X640 sustituye el 1 del principio de la clave por 5. SERIE 6: MOTOROLA T720 sustituye el 1 del principio de la clave por 6. SERIE 8: MOTOROLA V300 y V600 sustituye el 1 del principio de la clave por 8. Precio $26 por juego + IVA.

POLIFONICOS

Envíalo al número 7464

Rock En Español

Clave	Canción	
P4137004	Busca Un Problema	
P4130329	Frijolero	
P4130218	Gasolina	éxito
P4130251	Hoy Tengo Miedo	
P4135165	La Célula Que Explota	
P4130597	La Ingrata	
P4139029	Me Gustas Tu	
P4130215	Muriendo Lento	
P4130332	Na Na Na (Dulce Niña)	éxito
P4133192	Peace And Love	

Rock En Inglés

Clave	Canción	
P4133213	Adams Song	
P4130715	Believe	
P4135080	Call Me	
P4135348	Clocks (Intro)	éxito
P4139006	Diamon Dogs	
P4130238	I Just Wanna Live	éxito
P4133395	I Miss You	
P4133306	Personal Jesus	
P4139662	Right Thurr	
P4135357	The Scientist	

1. Desde tu Telcel, ingresa al menú de mensajes escritos.
2. Escribe la clave del tono que quieres.
3. Envíala al 7464 (RING).
4. Recibirás un mensaje para descargar tu tono.

Descarga tu tono polifónico con el mensaje desde tu Telcel. Para mayor información visita www.chikabum.com

Las claves van de acuerdo a tu equipo: BENQ M300, S670C; MOTOROLA C350, T720, T720i; NOKIA 2600, 3100, 3120, 3200, 3595, 6100, 6800, 6820, 7210, 7250; SAGEM X-2, X-5, X-6 y X-7 marca la clave como aparece. PANASONIC G51; SAMSUNG E316, E630, E715, N707, S100, S300M, SGHC207, V200, X105 y X426, y SENDO M551 sustituye el P4 del principio de la clave por P3. ALCATEL 756; LG G4050; NOKIA 3300, 3650, 6170, 6600, 7610 y N-Gage, sustituye el P4 del principio de la clave por P2. LG C1300; MOTOROLA C332, C333, C650, E365, E380; NOKIA 3220, 6230; PANASONIC G60, GD88, X100, X300, X500; PANTECH G310, G510, GB210; SENDO S601; SIEMENS C65, CF62, M65, MC80, S55, SL55; SONY ERICSSON K500i, K700i, S700i, T226, T300, T610, Z200, Z500i y Z600 sustituye el P4 del principio de la clave por P1. MOTOROLA C381p, V180, V3, V300, V400, V600; SONY ERICSSON P800 y P900 sustituye el P4 del principio de la clave por P5. Precio $13 por tono + IVA.

HECHO EN MÉXICO

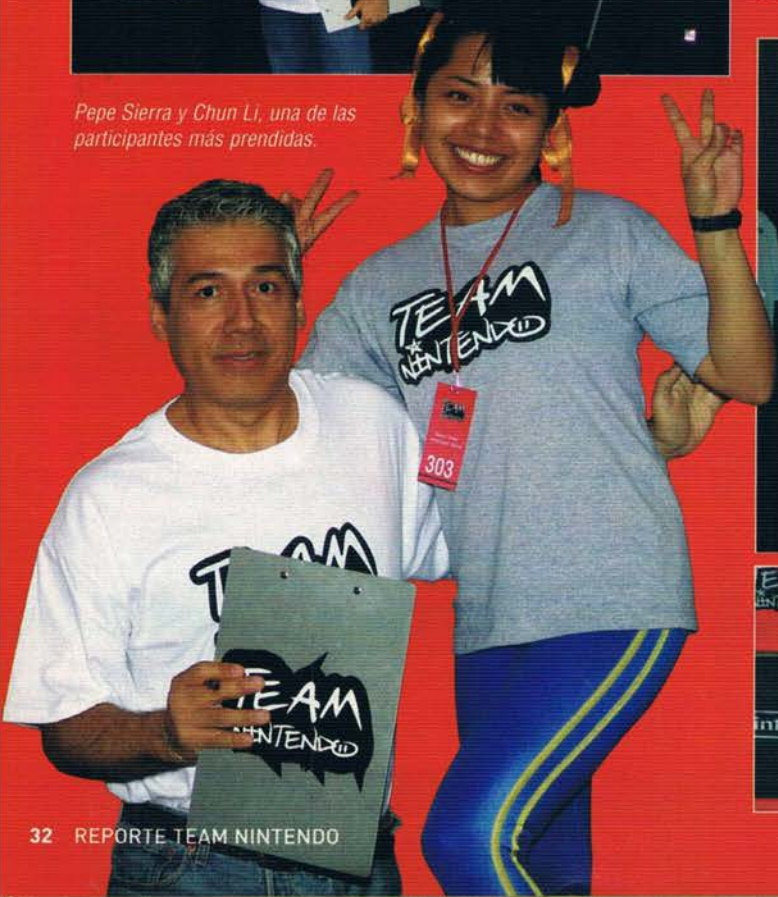
Servicio disponible exclusivamente para usuarios Telcel. Derechos Reservados. Copyright © Enfasys Digital S.A. de C.V. México, D.F. 2002. Atención a clientes: en el interior de la república 01800 3632747 sin costo, en la Cd. de México 5545-3523. Aplican tarifas de transporte Telcel GSM. Telcel no es responsable del servicio, su contenido o su publicidad.

telcel

TEAM NINTENDO

¡Listos los integrantes!

Quedaron seleccionadas las ocho personas que estarán participando en el Team Nintendo. Después de una larga, pero muy divertida jornada de actividades se llegó a la decisión final. Acompañamos a Melissa Shelby y Alex Palomares, de NOA, en el día del entrenamiento y selección. Todos los chavos estuvieron muy prendidos con las pilas puestas para hacer o responder lo que se les pidió. Cada uno se presentó y nos explicó por qué les gustaría ser parte de este equipo.



Pepe Sierra y Chun Li, una de las participantes más prendidas.

32 seleccionados compitieron

Entre otras cosas tuvieron que demostrar qué tan familiarizados están con los sistemas de Nintendo; incluso hubo un mini-rally por equipos para ver quiénes hacían las conexiones más rápido. También tuvimos un torneo de Super Smash Bros. Melee para sacar a un representante por equipo.

8 ganadores

El jurado decidió que estas personas fueran las seleccionadas.

Bertha A. Romero Romero, Eduardo José Ponce de León, Karla L. Hernández Navarro, Marco A. González Nájera, César R. Valdez Valencia, Inglaterra Martínez Reyes, Joshua Abraham Szclar G. y Rodrigo Rebollo Mora.

Cuatro equipos (Gris, Blanco, Rojo, Negro) de ocho personas hicieron gala de sus coreografías y bailaron para impresionar al jurado. Al final de cuentas, todo esto es para divertirse y así representar de mejor manera a la marca.

http://www.teamnintendomexico.com

Ahora lo bueno se repite y se repite mejor que nunca.

Vuelve FRUTSI® GRATIS

Encuentra tu premio al desprender la etiqueta y si dice Frutsi® GRATIS ¡ya ganaste otro Frutsi®.

Más de 1,000,000 De Frutsis GRATIS

Además gana fantásticos premios de la línea Nintendo®

Nintendo®

COME FRUTAS LA DIVERSIÓN PÍDESELA A SIMÓN.

Promoción válida sólo en tiendas participantes de toda la República Mexicana. Limitado a 1,100,110 premios. El valor del premio mayor es de $1,896.12. Para cualquier duda o aclaración, comunicarse al teléfono de atención a clientes Grupo Publicomesa; del interior sin costo 01800-507-65-64 y Área Metropolitana 8596-3057. Permiso otorgado por la Secretaría de Gobernación con el número S-00628-2005. Quejas SEGOB: Hamburgo 135, piso 12, tel. 5209-8800. ® & © 2005 Nintendo. Promoción válida del 1 de agosto al 31 de octubre del 2005.

©Namco 2005

DRAGON BALL
Advanced Adventure

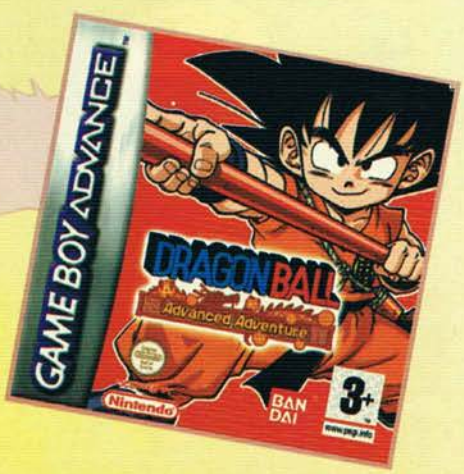
Compañía: **Banpresto.**
Desarrollador: **Banpresto.**
Clasificación: **everyone.**
Categoría: **acción.**
Jugadores: **2.**

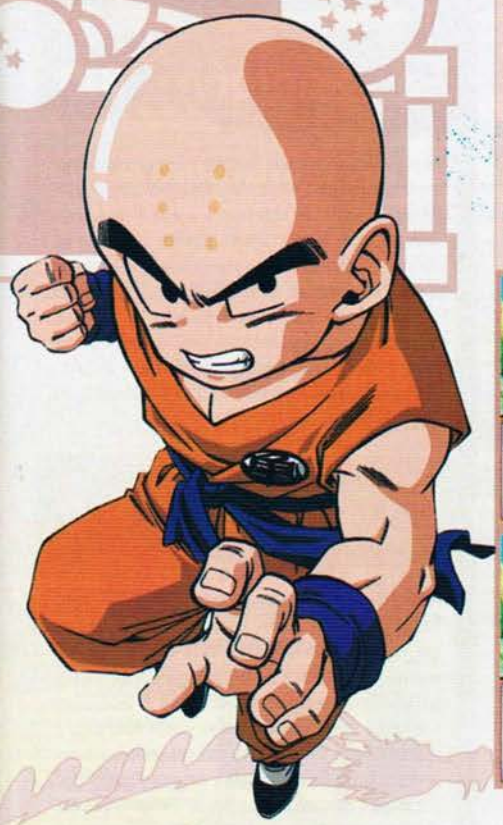
Existen miles de animaciones en el mundo; pero se cuentan con los dedos las que han traspasado no sólo las fronteras de su país de origen, sino también las barreras del tiempo. De entre tan selecto grupo encontramos ánimes como Evangelion o Saint Seiya; pero aun estas grandes series han tenido siempre que vivir superadas por la obra maestra de Akira Toriyama: nos referimos a Dragon Ball. Obviamente, una historia de tal magnitud no se podía quedar sin ser llevada a los videojuegos, y ha sido adaptada a diversas consolas en varios géneros, de entre los que siempre destacan la pelea y los RPG. Por tal motivo, esta versión que nos trae Banpresto es distinta, ya que utilizaron la acción para que conozcamos o revivamos la emoción de las aventuras de Goku.

¡A intentar la gloria alcanzar, a intentar el cielo conquistar!

Vamos a encontrar las esferas del dragón.

El que salga otro juego de Dragon Ball no es nada raro (de hecho, algunos ya hasta los deben soñar), pero sí lo es el que esté basado en la primera parte de la serie. Así es, en este juego nos olvidaremos de Vegeta, Freezer y máquinas del tiempo, y nos centraremos en el relato de Goku cuando era niño. La historia comienza una mañana cuando de la nada una jovencita de nombre Bulma, en su búsqueda por unas misteriosas esferas, llega a la casa de Goku. Ella le dice al pequeño saiyan que dichos objetos se conocen como las esferas del dragón, y que al reunirlas todas pueden conceder un deseo; entonces lo invita a acompañarla en su reto de encontrarlas todas... pero no crean que fue por buena onda, sino más bien porque Goku tiene una de las esferas que le dejó su abuelo Gohan como recuerdo.





Para que te des una idea de cómo se juega este título, te podemos decir que es muy parecido a Metal Slug, es decir, avanzas a lo largo de varios escenarios eliminando a cuanto enemigo se te ponga enfrente; pero obviamente, en lugar de usar armas de fuego, aquí utilizarás todas las técnicas que Goku aprendió durante su entrenamiento con el maestro Roshi. Tu arma principal será el báculo sagrado que, como debes saber, puede cambiar su tamaño de acuerdo con las circunstancias; por ejemplo, normalmente será de tamaño mediano y podrás dar golpes rápidos con él; pero también te va a servir para llegar a lugares altos o para escapar de tus oponentes al alargarse.

El cielo resplandece a mi alrededor

Siendo honestos, el título se juega muy bien. Puedes realizar varios movimientos sin que la acción en pantalla se vea afectada, pero créenos que todo eso pasaría sin gloria si el juego no contara con unos escenarios tan variados e interactivos como los que tiene. Cada nivel tiene una forma distinta de completarse, por lo que nunca sentirás que estás pasando la misma escena dos veces. Imagina que en ocasiones deberás pasar las misiones a pie, pero en otras tendrás que hacerlas en el medio de transporte por excelencia de Goku, es decir, su nube voladora. Estos niveles son divertidos: te recordarán mucho a Viewtiful Joe.

Sólo escucha; sueños hay en tu corazón

Los juegos de RPG basados en la animación son buenos; los que hemos podido disfrutar en nuestros Game Boy Advance, nos dejan con un buen sabor de boca, pero creemos que por tratarse de una historia conocida por todo el mundo le quitaba un poco tanto el reto como la diversión. Así que ahora que se ha optado por la acción en side-scroll, sentimos que le viene muy bien a la franquicia; sí, sabemos que en cierta parte lo de la historia conocida no se puede solucionar, pero qué mejor que disfrutarla con un estilo donde la diversión esté presente cada momento.

Alas no tengo, pero conmigo poseo aún el poder

Además de los minijuegos pasarás momentos emotivos como las peleas con Yamcha o con TenShin-Han en el torneo Budokai, cada uno usando sus técnicas características, como si fueran jefes de nivel, sólo que en ocasiones te enfrentarás con más de uno por escena. En cuanto a la dificultad, podemos decirte que es media; lo puede disfrutar cualquier videojugador, y sin ningún problema se acopla al ritmo de juego; pero como es obvio, una persona con mayor experiencia puede "exprimirlo" un poco más e intentar jugadas complejas. Como consejo, en los primeros niveles donde salen pocos enemigos, practica con ellos tus combinaciones, porque de lo contrario, más adelante te será más difícil aplicarlas.

Poco a poco me cautiva tu sonrisa

Todos los seguidores de la serie van a quedar fascinados con el aspecto gráfico del juego, y es que todos los lugares que hemos visto en la animación han sido representados de una manera más que fiel; con decirte que por momentos vas a creer que se trata de un capítulo de T.V, y no de un videojuego. También hay que resaltarlo, son los movimientos de los personajes, los frames que utilizaron, que corresponden perfectamente a los de cada peleador, acentuando con todo esto la emoción del título. Por otro lado, la música... qué les podemos decir... es Dragon Ball, o sea, mejor música no se podría tener, ya que dota de una gran emotividad cada escena, pero a la vez contamos con uno que otro tema original muy acorde con el juego.

Sola nunca estarás... porque yo estaré ahí

Como un extra muy especial se ha incluido una opción en la que dos jugadores pueden participar en un modo versus dentro del torneo Budokai (por medio del cable link y cada jugador debe tener su cartucho); los personajes que podrás elegir en un principio se limitarán a Goku y Yamcha, pero conforme avances en la historia, vas a poder activar a otros guerreros, como TenShinHan, Picollo y hasta Krillin. En cuanto al gameplay dentro de esta opción, es muy bueno: por momentos te recordará a las versiones que salieron en las épocas del Super Nintendo, obviamente con sus diferencias, como el hecho de que no te puedes elevar a un segundo plano o alejarte tanto como quieras; pero, aun así, los encuentros resultan muy divertidos, gracias tanto a la variedad de técnicas como de escenarios.

¡No importa lo que suceda, siempre el ánimo mantener!

Dragon Ball es una de esas series que no importando cuántos años tengan encima, siempre será fuente de inspiración para seguir realizando videojuegos; últimamente hemos notado que los programadores quieren alejarse de los géneros tradicionales y brindarnos conceptos nuevos (por lo menos en cuanto a Dragon Ball), y para muestra tenemos el Dragon Ball Z: Sagas de GCN. Esta versión para Game Boy Advance es, en verdad, de lo mejor que hemos visto del personaje en la plataforma portátil; lo recomendamos ampliamente; son de esos títulos que simplemente no puedes dejar de jugar, y aunque pase el tiempo, seguirá siendo uno de tus favoritos.

Ranking

1 — 10

Panteón 8.0

El pequeño niño con cola de mono y fuerza sobrehumana está de regreso en una aventura más para el GBA. Tengo dos puntos de vista acerca de este título y, como siempre, seré lo más sincero posible. Hablando del juego en sí, se trata de una experiencia genial; además de que el gameplay es muy bueno, un *item* que no puede faltar en la colección de un buen fan de Goku. Pero siendo objetivos, deberían dejar de exprimir esta serie y crear nuevos conceptos, personajes e historias. Recomendable sólo si eres fan o si no tienes algún otro juego de Dragon Ball.

Master 9.0

Me considero un gran fan de toda la serie de Dragon Ball. Son increíbles todos los sentimientos y valores que nos enseñan a lo largo de cada aventura; por tal motivo, siempre había estado un poco a disgusto con las adaptaciones que se habían hecho al GBA, y es que, en mi criterio, eran terribles y superaburridas, y cuando escuché de este título, creí que sería lo mismo; pero por fortuna me equivoqué y nos encontramos ante el que para mí es el mejor juego de Dragon Ball para el sistema portátil; lo tiene todo: acción, dinamismo y diversión. Juégalo y estarás de acuerdo conmigo.

Crow 8.0

Después de los últimos títulos de DBZ para el GBA, quedé con un poco de dudas sobre el siguiente, aunque me agradó que le cambiaran el formato de juego, ahora más de acción tipo beat'em up y no el clásico peleas o RPG. Hasta eso, Banpresto supo jugar sus naipes y aprovechó la primera parte de la historia, retomando a los personajes clave y adaptando temas originales de la serie como fondos del juego (claro está, con sus limitantes). Lo único malo es la escasa dificultad y lo corto del juego, pero en general es un buen título.

MOVILTEKA

www.movilteka.com

>> instrucciones generales

En SOLO 5 pasos super fáciles

Por ejemplo, si deseas una imagen cuyo numero es 71373:

1. Ve al menú "mensajes" para mandar un mensaje
2. Escribe el código de la imagen elegida (IMAGENCL) y su número (71373)
4. Envía el mensaje **IMAGENCL 71373** al 22122
4. En unos segundos recibirás la imagen en tu cel
5. Dale a "guardar" y... ¡ ya es tuyo!

El mes patrio en tu CEL

todas las melodias

Monofónicos Costo/sms $13.00 +I.V.A

Envia al 22122

TONOCL "cod.melodia" MARCA CEL.

Ejem.: TONOCL 20310 nokia al 22122

Polifónicos GSM Costo/sms $13.00 +I.V.A

Envía POLICL "cod. melodia" al 22122

Ejemplo: POLICL 20310 al 22122

MEXICO SUENA en tu CEL

20747	Cielito lindo
20748	Guadalajara
20749	Mexico lindo y querido
20750	La raspa
20751	La marcha de zacatecas
20752	El son de la negra
20753	El jarabe tapatio

HIMNOS DE FUTBOL

top 20730	Chivas rayadas del Guadalajara
20550	Himno del Barca
top 20731	Pumas UNAM
20065	Himno del Real Madrid
top 20732	Himno oficial UEFA Champions league

>>> TOP CINE + TV

20193	Starwars
20203	Los simpsons
20217	Titanic
20196	cazafantasmas
20189	Rocky
20081	La pantera rosa
20211	Mision Imposible
20204	South Partk
20190	Superman
20199	Rasca y Pica
20061	Pinky y cerebro
20206	Expediente X
20562	Silbido Kill Bill
20689	Time of my life Dirty Dancing BSO
20671	Bewitched (Embrujada) TV serie.
20673	The OC (orange county) TV serie Nuevo

>>> TOP LATINO + MEXICANO

top 20596	Muriendo lento Moderatto y Belinda
20533	Dame más gasolina Pitbull
top 20675	Lo que tu quieras soy Antonio Orozco
20627	La tortura Shakira y Alejandro Sanz
20669	Gimme tha power Molotov
top 20397	Eres Cafe tacuba
20411	Mesa que mas aplauda Climax
20563	Amor del bueno Reyli Barba
top 20433	En los puritos huesos Banda el limon
20606	La camisa negra Juanes
20394	Que lloro Sin bandera
20043	Fiesta Pagana Mago de Öz
20417	Duele el amor A.Syntek y A.Torroja
top 20529	Pobre diabla Don Omar
20380	Te quise tanto Paulina Rubio
20461	Dale don dale Don Omar
20608	Sin bandera Abc
top 20392	Tardes negras Tiziano Ferro
20621	Down with love Miguel Bosé

>>> TOP INTERNACIONAL & dance

top 20520	Toy Soldiers Eminem
20364	Toxic Britney Spears
top 20568	Get right Jennifer Lopez
20442	Hey mama Black eyed peas
20488	American idiot Green day
top 20312	Traffic DJ Tiesto
20623	Speed of sound Coldplay
top 20399	Dragostea din tei O-zone
20327	Where is the love Black eyed peas
20385	Hey ya Outkast
20611	Welcome to my life Simple plan
20613	Shiver Natalie Imbruglia
20628	Layla Oasis
top 20390	Im still in love with you S.Paul & Sasha
20616	Welcome to my truth Anastacia
20524	Loose my breath Destiny's child
20617	Incomplete Back Street Boys
20332	Falling high Safri Duo

Chat

conoce gente nueva
liga
comadrea
platica
keda
sorprende...

Costo / mensaje $3.00 + I.V.A.

SONIDOS REALES

INSTRUCCIONES

Envia REALCL "cod. del Real" al 22122

Ejemplo: REALCL 10191 al 22122

Costo/sms $13.00 +I.V.A GSM

GILBERTO GLESS — Sonidos reales de GILBERTO GLESS en EXCLUSIVA para tu CELULAR

10191	**Viva México** Tu cel se une al grito patrio¡¡¡
10192	**Soldados en tu cel** exigiendo que contestes el teléfono con tono marcial
10185	**Y el América** (porra)
10194	**Goya Cachun** (porra)
10193	**Tubo, tuuuuboooo**
10184	**Taquero** (pásele hay de cabeza)
10189	**Chabelo Gless** te pide contestes tu teléfono

TOP REALES DESCARGAS

10100	Grito de terror top
10002	vaca muuuuge
10026	pedo top
10070	lobos aullando top
10136	Mentada
10163	gorgoritos de bebito top
10138	Darth Vader respira efecto
10144	cristales rompiendose top

no te pierdas la MEJOR SELECCION DE JUEGOS JAVA

Envia JUEGOCL "cod. del juego" al 22122

Ejemplo: JUEGOCL 81469 al 22122

(2 sms por descarga, costo/sms $13.00 + I.V.A.) GSM

Townsmen codigo 81225

Demuestra tu capacidad de liderazgo y lleva a tu ciudad a la fama y prosperidad

estrategia + simulacion

World Strongest Men codigo 81491

destreza + diversion

descargatelas y mira como bailan

Envía ANIMACL "cod. animacion" al 22122

Ejemplo: ANIMACL 90293 al 22122 GSM Costo/sms $13.00 +I.V.A.

¡¡¡¡ viva Mexico cab...ezones ¡¡¡¡

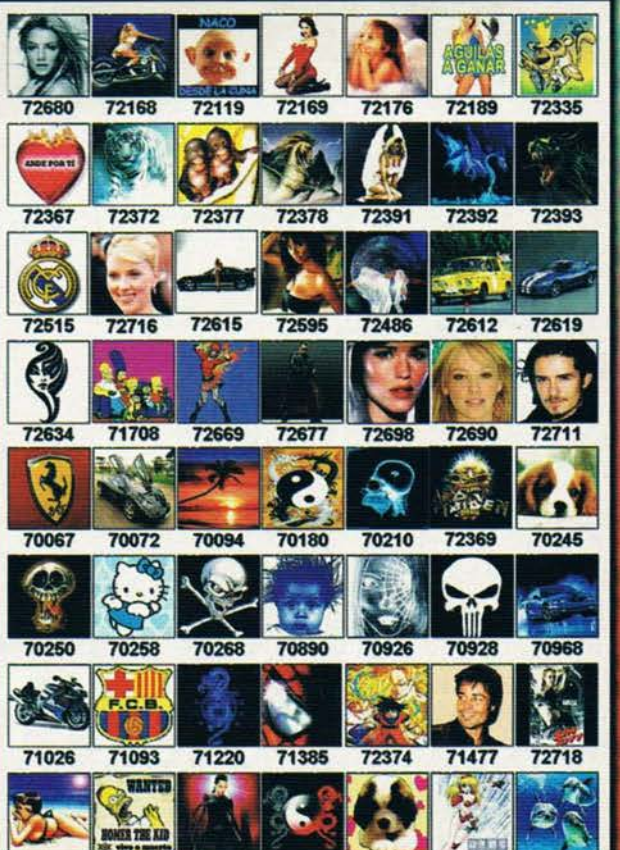
las fotos patrias más chidas para tu cel

envia IMAGENCL "cod.imagen" al 22122 GSM Costo/sms $13.00 +I.V.A

Fotos

Envia IMAGENCL "cod. imagen elegida" al 22122

Ejemplo: IMAGENCL 72792 al 22122 GSM Costo/sms $13.00 +I.V.A

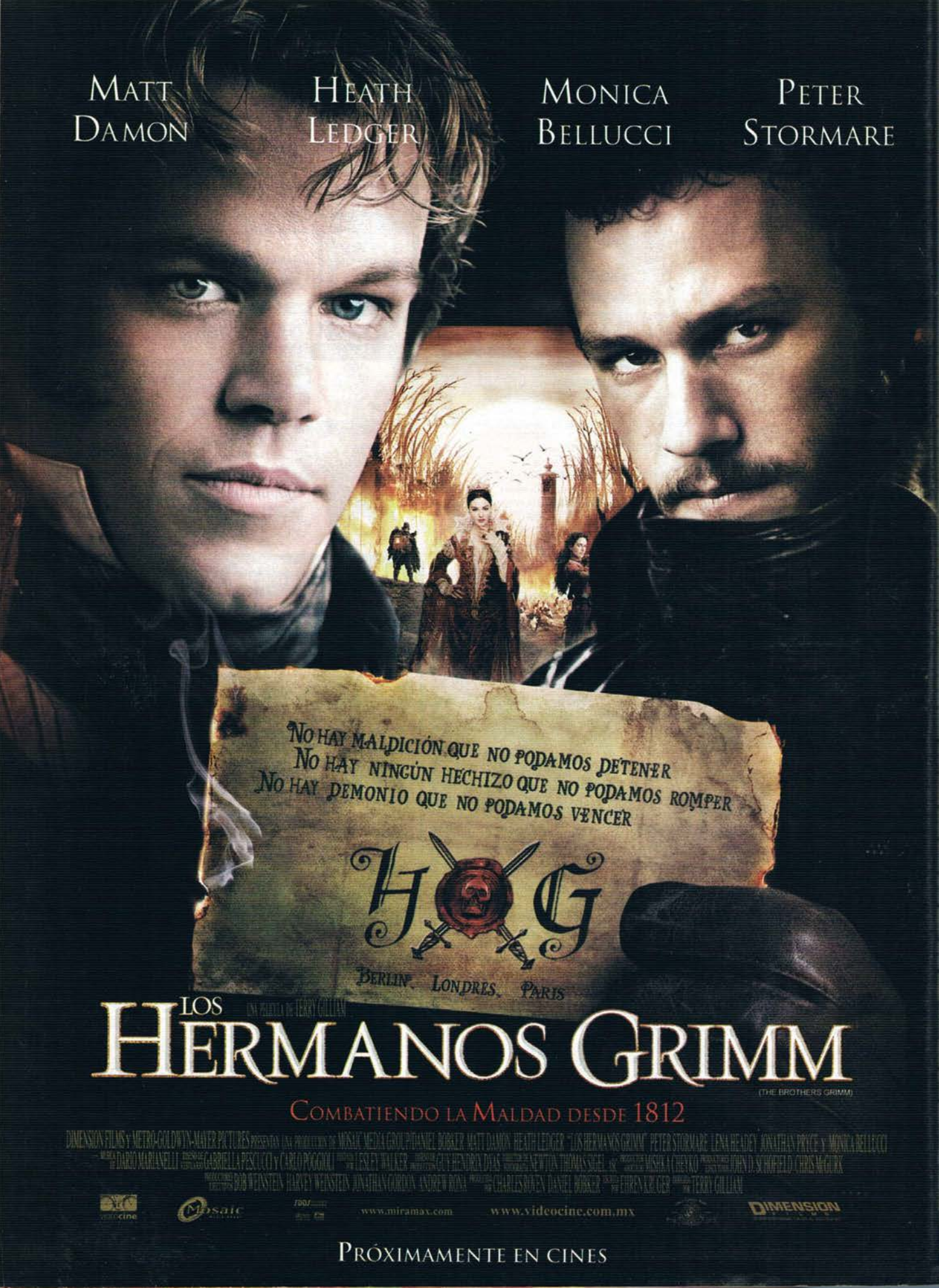


72680	72168	72119	72169	72176	72189	72335
72367	72372	72377	72378	72391	72392	72393
72515	72716	72615	72595	72486	72612	72619
72634	71708	72669	72677	72698	72690	72711
70067	70072	70094	70180	70210	72369	70245
70250	70258	70268	70890	70926	70928	70968
71026	71093	71220	71385	72374	71477	72718
71594	71700	71737	71779	71514	71877	72046

GSM Aplican tarifas vigentes de transporte Telcel GSM

CEL COMPATIBLES: MONOFONICOS:NOKIA: 1220 5125, 8260, 8265, 3650, 3395, 7210 8890, 9290, 3595, 5100, 6100, 6590i, 6560, 3100, 7250, Ngage.SONY ERICSSON:T18d, T60d, T68i, T200,T106, T610, P800, P900, T300, T39, Z600, TG8m MOTOROLA: V120T,V60T, C150, C350, C388,T720i, T193,E380, T730i SAMSUNG: STH-A355, STH-N325,STH-V200 XGH-105,E715,STH-T100, STH-1375 LG: VV3000S,G1500, VV300S PANASONIC: EB-TX31 SIEMENS: M46, A56 AUDIOVOX: GDU 325 MITSUBISHI: G310 LOGOS Y NOMBRE B/N: NOKIA 8260,3395,3650,SANSUNG R225,R325,A325,SONY-ERICSSON T300,T600. POSTALES:NOKIA3395,3650,6590,8390,8890.SAMSUNG R225,R325. SONY-ERICSSON T300,T600 MULTIMEDIA(polifónicos y productos color) NOKIA 3595,3650,6600,7210,7650,PANASONIC GD88,SAMSUNG V200. SONY-ERICSSON T610,T300,p800,T68i (excepto polifónicos).Motorola V300 y SonyE. T226 solo monofonicos y logoBN.Si tu celular no aparece en este listado,esta bien configurado y es compatible también podrás descargarte contenido.Asegurate que tu celular tenga la configuración WAP correcta. Costo/sms al 22122 $13.00 + I.V.A. Costo/sms al 44244(chat,etc) $3.00 + I.V.A. Costo para descarga de Juegos Java 2 sms. Aplican tarifas vigentes de transporte TELCEL GSM.Telcel no es responsable de este servicio, así como de la publicidad ni de los contenidos. Contenido disponible solo para TELCEL Tlf. atencion a clientes 10:00 a 15:00 y de 16:00 a 19:00 hrs L-V: 52 69 01 87 y del interior al 01/800SPACIOP Ó 01 800 7722467

WWW.MOVILTEKA.COM


MATT DAMON
HEATH LEDGER
MONICA BELLUCCI
PETER STORMARE
NO HAY MALDICIÓN QUE NO PODAMOS DETENER
NO HAY NINGÚN HECHIZO QUE NO PODAMOS ROMPER
NO HAY DEMONIO QUE NO PODAMOS VENCER
H G
BERLIN. LONDRES. PARIS
LOS HERMANOS GRIMM
(THE BROTHERS GRIMM)
COMBATIENDO LA MALDAD DESDE 1812
www.miramax.com
www.videocine.com.mx
DIMENSION
PRÓXIMAMENTE EN CINES

CLUB NINTENDO

CAPCOM®

MEGAMAN 5
BATTLE NETWORK®
TEAM PROTOMAN

MEGAMAN 5
BATTLE NETWORK®
TEAM COLONEL

© CAPCOM 2005

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Alvaro Obregón
CP 01210 México DF
(DESTINO)

Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Alvaro Obregón
CP 01210, México, D.F.

Pokémon
Emerald

Pokémon

CN

Sergio Alfonso Reloyo A.

Remitente:
Juan Ramón Medrano
Calle Camelias Nte. 24 Condom
Tepic. Tel. Municipio de Nayarit

Destino:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Piso 2
Col. Santa Fe
Delegación Alvaro Obregón
CP 01210
México DF

CN

Destino: Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, 2do piso
Colonia Santa Fe
Delegación Alvaro Obregón
C.P. 01210
Mex. DF. CP. 01210.

Jose Alberto
Abad Prado
Edo. Mex

Castlevania

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000 Edificio E, Piso 2
Col. Santa Fe, Delegación Alvaro Obregón CP 01210 México D.F.

Destino: Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Alvaro Obregón
C.P. 01210
México D.F.

Crystal

The Legend of Zelda
The Minish Cap
Triforce Three

Revista Club nintendo
Av. vasco de Quiroga
#2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Alvaro Obregón
C.P. 01210
Mexico DF

14 años
Samuel Renard Robledo

FALCO
VS
FALCON

¿MIERCOLES?

#006 BLAZIKEN

The Simpsons

Destino: Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Alvaro Obregón
C.P. 01210
México D.F.

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Alvaro Obregón
C.P. 01210
México D.F.

CORREO AEREO
VIA AIR MAIL

Remitente: Andres Cuamani
Portilla Plaza juarez
#13 Colonia: Centro
C.P. 42500
Actopan Hgo.

VS.

Destino: Revista Club Nintendo, Av. vasco de Quiroga #2000 edificio E, Piso 2 Col. Santa Fe, delegación Alvaro Obregon C.P. 01210 Mexico D.F.

Destino
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Piso 2
Col. Santa Fe
Delegación Alvaro Obregón
C.P. 01210
México D.F.

Evangelion

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Alvaro Obregón
C.P. 01210
México D.F.

Gilgamesh CN

Destino
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Alvaro Obregón
C.P. 01210
México D.F.

CN

Destino
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Alvaro Obregón
C.P. 01210
México D.F.

Bomber-Oh!

Metroid Prime 2 Echoes

Mario & Luigi
Superstar Saga

Destino
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Alvaro Obregón
C.P. 01210, México, D.F.

Princess Peach

Destino 02
Revista club nintendo
Av. vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Alvaro Obregón
C.P. 01210 México DF.

Jesus Gonzalez
Hornbeam de Xochicalco
Mz 9 Lt 7
Col. Xochipec (Chimalhuacan)
Edo. de México
C.P. 56330

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Del. Alvaro Obregon
C.P. 01210 Mexico, DF

Zelda
Nintendo
Javier Penados

Destino = Revista Club Nintendo Av. Vasco de Quiroga #2000 Edificio E, Piso 2 Colonia Santa Fe Delegación Alvaro Obregón CP 01210, México, DF

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga
#2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Alvaro Obregón
C.P. 01210, Mexico, D.F.

180
1824-2004
Aniversario de la Gesta de Independencia Nacional

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Alvaro Obregón
C.P. 01210, México, D.F.

Super Mario Bros

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Alvaro Obregón
C.P. 01210
México DF

Tales of Symphonia

MEWTWO #150

MELEE

Destino: Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Alvaro Obregón
C.P. 01210 México D.F.

Irving Guerrero Hallmarck
Tuxtla Gutierrez
Chiapas Méxica

Remitente
Andres Dominguez
Monte Libano 335
Lomas Chapultepec
11000 Mexico D.F.

Destino: Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Alvaro Obregón
C.P. 01210 Mex. DF

POR AVION
AIR MAIL

Pucca

(Mario Peach)

Destino
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Alvaro Obregón
C.P. 01210 México, DF.

¡HOLA MARIO!

ZELDA
PAPER ?

Paper Mario
The Thousand-Year Door

tocar es bueno.

Kirby™
Canvas Curse

Ahora tú puedes usar tu dedo para guiar a Kirby en el camino correcto y fuera de problemas, mientras se aventura por el arcoiris para romper la maldición en Dream Land.

NINTENDO DS™

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

© 2005 HAL Laboratory, Inc./Nintendo. TM, ® y logotipo de Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo.
© 2005 Nintendo. Juego y sistema se venden por separado. www.kirbykirbykirby.com

¡Lidera al Equipo Rainbow en una nueva batalla contra el terrorismo!

La serie de **Rainbow Six** lleva ya más de siete años mostrando historias ficticias extraídas de la mente de Tom Clancy (aclamado escritor que iniciara su éxito con la famosa novela "**The Hunt for the Red October**", en 1984) y ahora, con más de 10 títulos sobre esta historia, Ubisoft nos ofrece **Lockdown**, un juego que incluye nuevas características, como el uso de un visor tipo **Metroid Prime** por medio del cual puedes seguir más de cerca la acción de la batalla.

Tom Clancy's
RAINBOW SIX
LOCKDOWN

Compañía: **Ubisoft.**
Desarrollador: **Red Storm Entertainment.**
Categoría: **Tactical Shooter.**
Clasificación: **Mature.**

© 2005, Ubisoft
© 2005, Red Storm Entertainment

Un nuevo virus sembrará el terror en España

En un futuro cercano, el terror ha alcanzado nuevos niveles de amenaza. En **Splinter Cell Chaos Theory** vivimos un ataque cibernético usando redes computacionales para la conquista del globo, pero ahora las cosas no son tan simples; las armas biológicas son demasiado potentes y por ningún motivo deben caer en manos criminales. Ahora, una red internacional de terroristas ha desafiado al mundo con un ataque vírico sin especificar el blanco del objetivo, poniendo a todas las organizaciones en jaque para no levantar un caos general entre la comunidad civil. El **Equipo Rainbow**, la mejor unidad antiterrorista de élite del mundo, está luchando contra esta nueva guerra de horror. Ellos son los únicos que pueden salvar millones de vidas inocentes.

Después de una serie de ataques, se descubre el terrible plan de soltar un virus mortal basado en nanotecnología. Desde las calles de París, pasando por las islas del Mediterráneo o en el desierto del Sahara, deberás seguir la pista de estos maleantes, trabajando a contrarreloj para rescatar a los prisioneros y desactivar uno que otro aparato que haga "tic-tac".

Conoce a tu enemigo, porque ellos te conocen a la perfección

El *Global Liberation Front* es una organización terrorista, compuesta por hombres de todo el mundo. Todos ellos comparten un solo objetivo: la destrucción de los gobiernos de las naciones desarrolladas. El GLF ha adquirido un potente virus y planea liberarlo en la cumbre de la OTAN que tendrá sede en España. Su objetivo es eliminar a los líderes más poderosos del planeta, aterrorizar a sus naciones y dejar una oleada de caos que una todos los continentes, momento que ellos aprovecharán para saciar sus fines personales. Conforme completes las misiones, los enemigos se dejarán de niñerías y empezarán a atacarte en forma agresiva (haciendo gala de la nueva inteligencia artificial diseñada para el juego), usando nuevas técnicas de combate como flanquear, fuego a discreción y despeje de habitaciones. Así que piensa dos veces antes de dejar rastros de tu presencia, porque cada error que cometas será un paso adelante para el enemigo.

El GLF cuenta con poderosos aliados, como el *Revolutionary Freedom Army*, el *New World Movement*, el *Marxist Radical Front* y la *October Resistance*. Sus demandas son que se perdonen las deudas de los países tercermundistas y el final de la ocupación militar por los países de primer mundo, así como un cambio en las prácticas de finanzas globales.

La seguridad del escuadrón es importante; cuida sus espaldas, que ellos cuidarán la tuya

El **Equipo Rainbow** (formado por 10 soldados élite de varias partes del mundo) se prepara para dar su mayor esfuerzo, pero no será tan sencillo como parece: el GLF está armado hasta los dientes y hasta **Rambo** dudaría en entrometerse en sus planes, peor aun cuando tus enemigos conocen tus jugadas y saben cómo hacerte picadillo... algo similar a cuando en el fútbol americano te adivinan la ofensiva. Como resultado, muchos de tus aliados son capturados y torturados de la forma antigua, siendo tu deber ir en busca de ellos, evitando cometer errores para recuperarlos con vida.

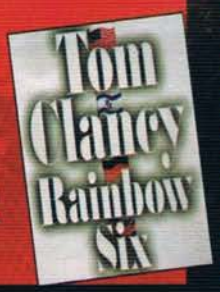
El Equipo Rainbow es una fuerza de ataque especial, organizada y entrenada para las más difíciles tareas contra el terrorismo. Ellos son enviados al combate sólo cuando todos los intentos posibles han fracasado y harán todo lo necesario para salvar vidas. Rainbow Six no negocia con el terror... ¡lo destruye!

¡Sumérgete en un combate de auténtica tensión! ¡Cada decisión que tomes marcará la diferencia entre la victoria o el fracaso!

En la campaña de un solo jugador, tomarás el papel de **Ding Chavez**, líder del equipo y quien nunca dejaría a ninguno de sus hombres en peligro; y por primera vez en la historia de **Rainbow Six**, controlarás al gran **Dieter Weber**, hábil francotirador que nunca falla en su objetivo, o como se dice comúnmente, "donde pone el ojo, pone la bala". Si te preguntas qué tan bien se juega, te comentamos que los personajes están perfectamente equilibrados, dándote la oportunidad de generar múltiples formas de ataque y emboscada, o simplemente para cubrir a tus hombres, mientras unos se avientan al ruedo. Debes considerar las cualidades individuales de cada integrante; por ejemplo, **Pak Suo Wan** es hábil para las labores de infiltración, mientras que **Annika Lofquist** es experta en el ramo de la electrónica.

El primer título de la serie se definió como un *tactical shooter*, ya que su forma de juego nos empuja a enfocarnos más en tácticas de sigilo o trabajo en equipo, en lugar de disparar cientos de balas para limpiar una zona.

La novela de Rainbow Six fue escrita por Tom Clancy (publicada en 1998). Es una parte en la serie de misiones de Jack Ryan –personaje ficticio creado por Clancy y usado en varias de sus obras-, pero actualmente se concentra en John Clark, Ding Chavez y un imaginario equipo multinacional en contra del terrorismo llamado Rainbow.



Tu labor como líder del grupo será dar las órdenes necesarias para cumplir la misión, así como las técnicas de organización y forma de ataque. Para **Lockdown**, Ubisoft incluyó más comandos que te brindan un mejor estilo de juego. Pero ese no es el único punto a favor en **Rainbow Six Lockdown;** de hecho, algo que nos pareció muy atractivo es la facultad auditiva que te permite escuchar hasta los mínimos crujidos del suelo al paso de los enemigos o aliados, así como los susurros o gritos de los rehenes que luchan por sus vidas. Todo esto le da un efecto especial a la atmósfera, que te hace sentir dentro del juego. Y ya que nos ponemos en el plan de criticar los ambientes, aprovechamos para mencionar que los gráficos son superiores a las versiones anteriores. Otro detalle importante son los cambios de clima –para dar realismo- y la adición del visor especial que te permite ver la acción desde los ojos del personaje

Ranking

Crow 9.0

No sólo es una nueva aventura, sino incluso una con opciones especiales que la hacen diferente a las anteriores, además de contener una trama más oscura y peligrosa donde tu estrategia dictará si ves o no un nuevo amanecer. El control es bastante amigable y los comandos son prácticos, logrando conservar el tiempo valioso en el momento de dirigir a tu escuadrón. El punto que más me agradó son los gráficos y efectos de sonido, pero el que menos, es que la versión de GameCube no posee conexión *on-line*, como en sus rivales; lástima porque los juegos de Clancy son ideales para el combate en línea.

Panteón 9.0

Si te gustaron juegos como **Splinter Cell** y **Metal Gear Solid**, no debes dejar pasar esta nueva aventura de la serie de **Rainbow Six**. La verdad es que este no es exactamente mi tipo de juego; pero siendo objetivos, no puedes pasar una etapa sin sentirte sumergido en la profanidad del concepto. Es una opción realmente buena que no dudo en recomendarte, seas o no aficionado a este género. Pero si de plano te cierras a los duendecitos de gorro verde o a las chicas en trajes espaciales, ni lo juegues.

Master 8.0

Las historias de Tom Clancy son sinónimo de calidad, así que por ese lado no tengo queja alguna; la manera en la que se desarrolla te va a dejar un grato sabor de boca, sobre todo por los giros que toma. En cuanto al *gameplay*, no hay gran cambio o innovación en el control; de hecho es lo mismo que cualquiera del estilo, lo que no quiere decir que esté mal. Algo que me encantó es que para completar los niveles más fácilmente, tienes que estar muy atento a cualquier sonido, ya que te puede alertar sobre algún enemigo, con lo cual tomarás una mejor ruta de acción.

1 10

+JUEGOS+TONOS+FONDOS+SERVICIOS
EN WWW.MICEL.COM

micel .com

JUEGOS
Envía: CNQJUEGO CODIGO AL 31416
Ejemplo: CNQJUEGO AZTEC al 31416

31416 $26 + IVA*

JUEGO DEL MES
AZTEC WARRIOR

Eres un joven alumno enviado por su tutor, el Gran Sacerdote de Quetzalcoatl, para aclarar el misterio de la gran ciudad Azteca de Tenochtitlan.
Compatibilidades: MV MVC N30 N40 N60 N76 SE5 SE6 SEKZ SAMC SAME SHG LG 7050 Panasonic X60

CÓDIGO: AZTEC

BATTLE FOR TITAN

Código: BTITAN
Compatibilidades: N30 N40 N60 SEG

SEAL TEAM 6

Código: SEALT
Compatibilidades: MV MVC N30 N40 N60 N76 SEKZ SAMC SAME

SIEGE

Código: SIEGE
Compatibilidades: MV MVC N30 N40 N60 N76 SE6 SEKZ SAME SHG

LINES

Código: LINES
Compatibilidades: N60

BOMBERMAN

Código: BOMBER
Compatibilidades: N40 N60

WIRELESS BOXING

Código: BOXING
Compatibilidades: N40 N60

ATHLETE RUNNING

Código: RUNNING
Compatibilidades: MV N30 N40 N60 SEKZ SHG

SKI JUMP 2004

Código: SKIJUMP
Compatibilidades: N30 N40 N60

COMPATIBILIDADES Tu celular debe tener WAP configurado. Recibirás como respuesta un mensaje con un link, accésalo desde tu celular y descarga el juego. MV MOTOROLA: V300, V303, V400, V500, V525, V555 V600, V620 N30 NOKIA: 3530, 3595, 3510i, 3595i, 8910i N40 NOKIA: 3100, 3200, 3220, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 3100b, 7250i N60 NOKIA: 3600, 3650, 3660, 6600, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD N76 NOKIA: 6650, 7600 SE5 SONY ERICSSON: F500, K500, K500i, Z500 SE6 SONY ERICSSON: T610, T630, Z600 SEG SONY ERICSSON: P800, P900, S700, P910 SEKZ SONY ERICSSON: Z1010, K700 SHG SHARP: GX10, Gx20 MVC Motorola C650 V180 SAMC Samsung: C100 E600 S300 SAME Samsung: E316, E700, E715, P400, S100

CUPIDO LIGACONOCEPLATICA
Servicio para mayores de 18 años. Costo por mensaje $3 + IVA
Envia: CUPIDO al 23568

TEMAS TRANSFORMA EL DISEÑO DE TU CEL 80008

FONDOS, PROTECTOR DE PANTALLA, MENUS... EL DISEÑO COMPLETO!!

envía CNQTEMA CODIGO AL: 80008

1.- Ingresa a tu menú de mensajes
2.- Escribe **CNQTEMA** deja un espacio y escribe el **CODIGO** del tema que elegiste **(Ejem:CNQTEMA AUTO)**
3.- Envíalo al **80008**
4.- Recibirás las instrucciones para descargar tu nuevo TEMA, sólo síguelas y listo!!

$13 + IVA*

AUTO | MOLE | ELASTICO | SPIDER4 | FUTBOL

Sony Ericsson: T68, T68i, T68ie, T300, T302, T306, T310, T312, T316, T226, T230, T238, T290, T610, T616, T618, T630, T628, Z600, Z608, K300 K500, F500, Z500, K700, K750, S700, Z1010, V800. Nokia: 3220, 7280, 7270,

TONOS 80008

$13 + IVA*

TONOS
Envía CNQTONO CODIGO al 80008
Ejemplo: CNQTONO REBELDE al 80008

POLYTONOS*
Envía CNQPOLY CODIGO al 80008
Ejemplo: CNQPOLY REBELDE al 80008

CANCIÓN	CÓDIGO
NUEVOS!!!	
Star Wars Theme / Tema de la Pelicula	STARWARS
Imperial March / Star Wars	IMPERIAL
Gasolina / Daddy Yankee	GASOLINA
Harry Potter / Tema de la Pelicula	HPOTTER
Pretty Woman / Tema de la Película	PRETTYWO
Y llegaste tú / Banda el Recodo	LLEGASTE
Y Todo Para Que / Intocable	YTODOPAQ
I'll be there (for you) / Friends	FRIENDS
Yo quisiera / Reik	QUISIERA
La flaca / Jarabe de Palo	LAFLACA
In A Gadda Da Vida / Iron Butterfly	INGADDA
Muriendo lento (Coro) /Moderato con Belinda	MURIENDO
Muriendo lento (Verso) / Moderato con Belinda	MURLENTO
Lo siento / Belinda	LOSIENTO
Crazy in love / Beyoncé y Jay-Z	CRAZYLOV
Rebelde / RBD	REBELDE
Solo quédate en silencio / RBD	SOLOQUED
Chocolate / Kylie Minogue	CHOCOLAT
Somewhere Only We Know / Keane	ONLYWEKN
Everybody's Changing / Keane	EVERYCHA
Block Rockin' Beats / The Chemical Brothers	BLOCKRCK
La Trampa / Ana Bárbara	LATRAMPA
Ex-girlfriend / No Doubt	EXGIRLF
Unchained Melody / Ghost	GHOST
Mass Destruction / Faithless	MASSDEST
Man I feel like a woman / Shania Twain	MANIFEEL
Mickey / Timbiriche	MICKEY
Querida / Juan Gabriel	QUERIDA
Mayonesa / Chocolate	MAYONESA
Pieces Of Me / Ashlee Simpson	PIECESOF
In Da Club / 50 Cent	INDACLUB
Rock and Roll all nite / KISS	ROCKNITE
Beautiful day / U2	BEAUTDAY

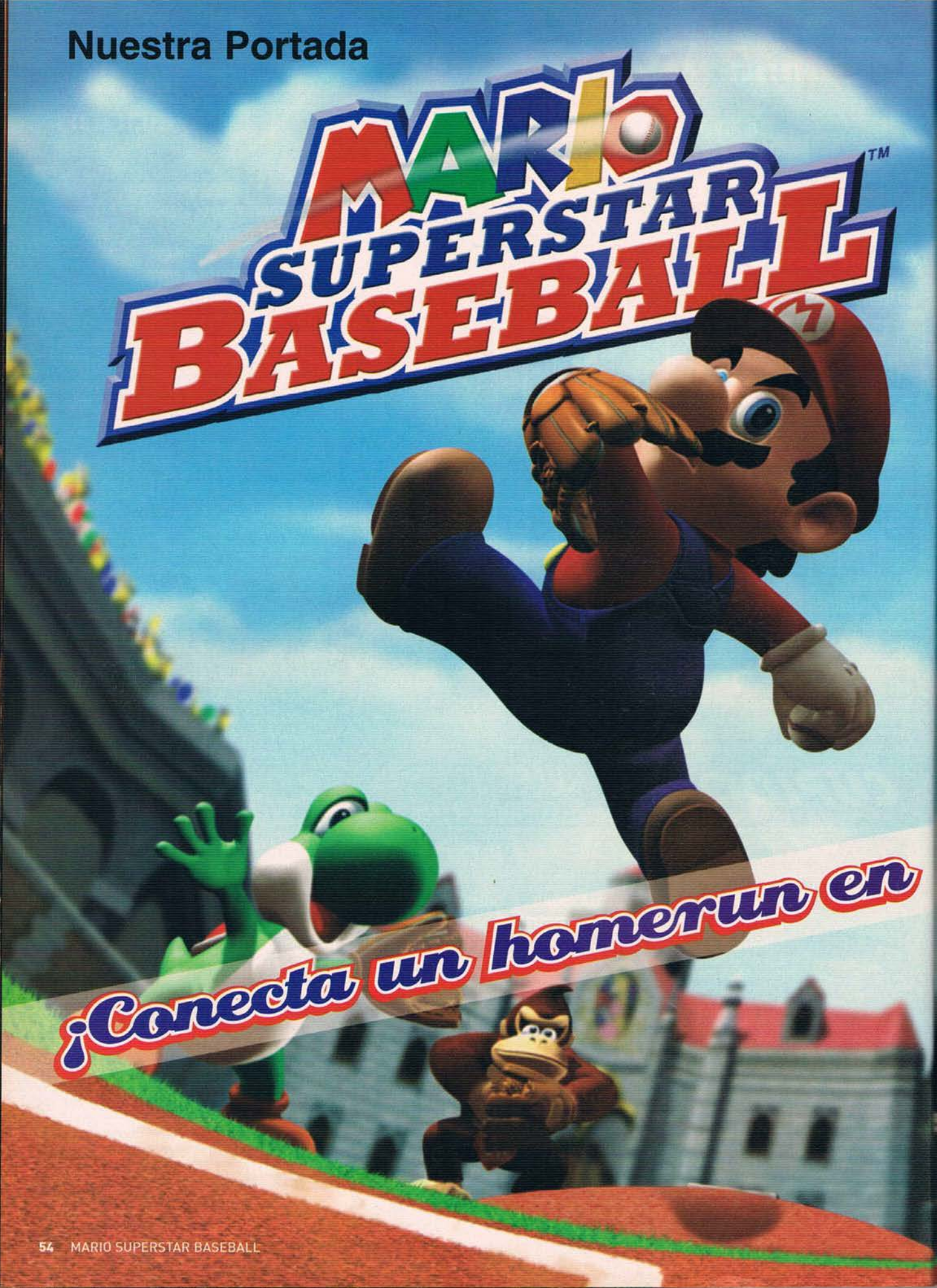
COMPATIBILIDADES

TONO: funciona en celulares GSM (con chip) NOKIA p.ejem: 1100 3395 3650 7210 8390 8890 9290; SONY ERICSSON p.ejem: T230 T300 T610 Z600; SAMSUNG R225 R210 T100 LG W3000s.
- Para celulares TDMA (sin chip), envia el texto: CNQTONOT CODIGO al 80008 p.ejem: NOKIA 1220 3320 5125 8260 8265; SAMSUNG A325
POLYTONO: para celulares que soporten tonos polifónicos y que tengan acceso a WAP configurado. Recibirás como respuesta un link,accésalo desde tu cel y baja el polytono.

Telcel no se hace responsable del servicio, del contenido ni de la publicidad. Los servicios que ofrece MICEL funcionan si tienes un TELCEL. Servicios disponibles unicamente para celulares especificados en esta publicidad. ATENCIÓN A CLIENTES Lada sin costo: 01 800 00 64235 o escribe a soporte@micel.com * Aplican tarifas de transporte TELCEL GSM (para servicios que utilizan WAP).

telcel

Nuestra Portada



No hay personaje más famoso en el mundo de los videojuegos que **Mario**. Es prácticamente imposible encontrar a una persona que no lo conozca. El famoso plomero está de regreso, pero no en una aventura de plataformas, sino en un título alternativo, al estilo de **Mario Kart** o **Mario Tennis**. En esta ocasión toma como base al rey de los deportes, o sea el béisbol, y como ya te imaginarás, con el toque que sólo Nintendo da a sus títulos para que sean superdivertidos.

el Mushroom Kingdom!

© 2005 Nintendo / Namco

Limando asperezas

¿Cuántas veces ha vencido **Mario** a **Bowser**? Nos imaginamos que ya perdiste la cuenta, ¿verdad? ¡No te preocupes!... nosotros también; el caso es que el rey de los **Koopas** ya no sabe ni cómo poder derrotar a Mario, por lo que se le ha ocurrido retarlo dentro de un juego de béisbol. Obviamente, nuestro héroe no se iba a quedar de brazos cruzados, y acepta; pero lo que nadie se esperaba es que se generara tanta expectativa, que se convirtiera en todo un torneo, donde estarán reunidas todas las figuras del reino, como **Luigi**, **Peach**, **Donkey**, y hasta algunos personajes no tan conocidos como los **Boo** o los **Shy Guy**. En fin, con todo lo anterior, está puesta la mesa para vivir un torneo memorable.

Fíjate muy bien en los movimientos del lanzador; ahí puedes encontrar la clave para conectar un buen hit, o si lo haces justo, un homerun.

Los lanzamientos especiales te serán de gran ayuda para dejar fuera a tus rivales; pero no te confíes, ya que también se pueden responder.

Yo elijo a...

Por la cantidad de personajes, era medio difícil que todos estuvieran en un mismo equipo, ya que si así fuera, existirían a lo mucho sólo dos escuadras, por lo que para que hubiera una gran cantidad de alternativas se optó por lo siguiente: al inicio tienes que escoger un capitán, que por lógica, serán los personajes más representativos. Una vez que ya hayas decidido quién comandará tu equipo, van a aparecer unas listas con los personajes "secundarios", como los **Koopas**, que son demasiados, cada uno con características únicas, como su velocidad o puntería, por lo que tienes que decidir de acuerdo con la forma como plantees tus partidos. Recuerda que la clave está en el balance.

Cuando estás de jardinero, la cosa cambia un poquito, ya que tienes una gran responsabilidad: el atrapar la bola. Cuando el bateador haga contacto con la pelota, habrá un cambio de cámara, donde se mostrará a todos tus jardineros, y mediante una interface rápida aparecerá una manita; debes seleccionar al personaje que intentará hacer el out. No es tan difícil como parece, ya que justo donde va a caer la esférica, siempre aparecerá un *target*, por lo que en cuanto a certeza no vas a tener problemas.

Algo que no podía quedar fuera son los movimientos especiales en el momento tanto de batear como de lanzar; dependiendo de la precisión con que los realices, tu personaje ejecutará una técnica secreta, como puede ser una "bola de fuego" en el caso de Mario, o un hit con demasiado efecto en el de Yoshi.

Te sugerimos que dirijas los batazos a los costados; así será más difícil que lleguen los jardineros.

Cada personaje es distinto; siempre ten esto presente para armar un equipo balanceado.

Mide bien el área donde va a caer la pelota para que dejes sin oportunidad a los contrarios.

Mario a la caja de bateo

Como es toda una tradición en Nintendo, el gameplay es de lo más sencillo que existe. Aquí no debes preocuparte por decidir entre varios botones para pegarle a la pelota, o en qué ángulo estás en el momento de hacer contacto; no; sólo tienes que presionar el botón A cuando esté la pelota cerca de ti, y dependiendo del tiempo que lo oprimas, será la potencia de tu batazo. Ahora bien, en cuanto al efecto de la bola, éste se lo vas a dar con el *Stick*.

Solo contra el mundo

El modo para un jugador está muy bien diseñado; no creas que sólo se trata de vencer a una cantidad X de equipos y ya; no; de hecho se nos hizo muy adictivo. Haz de cuenta que tienes que visitar el estadio de cada uno de los participantes (más adelante veremos algunas cualidades de los "diamantes"), y ya que lo consigas, no sólo ganarás tu pase a la siguiente ronda del torneo, sino también el derecho de que algún jugador del equipo contrario ingrese al tuyo, por lo que debes estar siempre muy atento observando a tus rivales, para que al final del juego sepas exactamente quién sería una buena alta para que aumenten tus posibilidades de llevarte el título.

Los distintos ángulos de cámara siempre te darán la mejor perspectiva de la acción en el campo.

Cada escenario tiene obstáculos diferentes; trata de ponerlos a tu favor para conseguir la victoria.

El camino hacia el título es largo; nunca te rindas; recuerda que hasta con 2 outs puedes recuperarte.

¡Casa llena!

Hay juegos que sin una opción multiplayer simplemente no estarían completos, y ese es el caso de **Mario Superstar Baseball.** Su modo para cuatro jugadores simultáneos es de lo mejor que hemos visto últimamente, y es que debido a la rapidez con la que se desarrolla no puedes parpadear un solo segundo, lo que ocasiona que te involucres al cien con tu compañero, aumentando la emoción de los encuentros. Lo mejor de todo, además de los juegos normales, es que vas a poder participar con tus amigos en divertidos minijuegos, de entre los que destacan uno en donde enfrente de ti hay varios barriles, uno sobre otro, y que con unos cuantos tiros debes derribar el mayor número posible; otro que nos gustó mucho es en donde tienes que pegarle a unas **Piranha Plant**, y dependiendo el color de la planta, será el marcador que obtengas.

Toda la emoción de Mario Superstar Baseball puede ser disfrutada hasta por cuatro jugadores simultáneos, y lo mejor es que incluye varios minijuegos.

Demuestra qué tan buen lanzador eres en este divertido minijuego, donde más vale maña que puntería.

Desde un castillo hasta la jungla

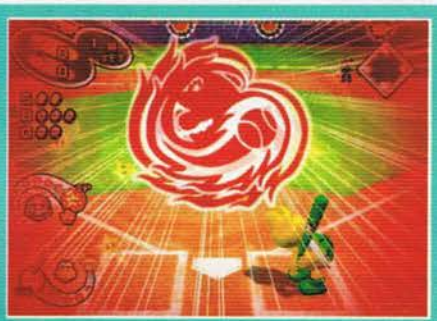
En cuanto a los escenarios, te podemos decir que existe una gran variedad. Olvídate de los típicos juegos donde el campo era idéntico y sólo cambiaba la estructura del estadio; aquí realmente sí varía el aspecto de las canchas; algunas están situadas en el castillo de **Peach**, y otras en locaciones como desiertos o en la playa. En este momento debes estar diciendo "¡ah, pues qué bonito!, pero ¿y eso qué?". Pues bien, lo que sucede es que no sólo va a ser una variante en cuanto al aspecto gráfico, sino que incluso realmente van a intervenir en el desempeño de tu equipo.

Para que nos entiendas mejor, imagina que en los campos del castillo existen varios arbustos, que se pueden convertir en todo un dolor de cabeza para tus jardineros; y es que si por azares del destino, o por la habilidad del bateador, la bola va a caer cerca de estos pequeños estorbos de la naturaleza, te va a costar mucho trabajo atraparla. Ahora situémonos en otro escenario, como el desierto; para empezar, aquí la movilidad se vuelve lenta, impidiéndote llegar a pelotas que normalmente son "de trámite", pero es un problema menor si lo comparamos con los remolinos que aparecen de la nada, que quizá no te lleven a Kansas, pero por lo menos sí te van a alejar de la bola y del triunfo.

Pero bueno, ya nos quejamos bastante de los obstáculos que incluyen algunas de las canchas; mejor te vamos a decir cómo sortearlos sin dificultades. El secreto está en elegir a los personajes correctos; por ejemplo, para esos arbustos del castillo, lo mejor son los **Boos** o los **Para Troopa**, ya que como pueden volar, pues no hay de qué preocuparse; y para el desierto, o el stage de **Donkey Kong**, el cual es una jungla, lo mejor son los jugadores rápidos como **Yoshi** o **Diddy**, ya que así puedes contrarrestar un poco la lentitud del ritmo de juego.

Un buen detalle, es que cada jugador tiene un bat personalizado. Aquí podemos ver el de Wario.

Gráficamente tiene detalles muy buenos, como los efectos de luz en la parte de atrás del escenario.



Antes de realizar un movimiento especial, aparecen unas animaciones muy vistosas,.

El primer juego del rey de los deportes que Nintendo desarrolló, apareció hace ya casi 20 años, exactamente en diciembre de 1985, bajo el nombre de **Baseball**; sólo contabas con un botón para batear y lanzar, mientras que para atrapar la pelota, sólo era necesario mover el pad. La verdad, aun hoy resulta bastante divertido echarse un partido en este título; si no nos crees, puedes jugarlo dentro de **Animal Crossing** para GCN como un bonus.

En otros elementos donde se nota un excelente trabajo es en las fuentes de luz; esto se aprecia de mejor manera en los campos del castillo, cuando está atardeciendo, y en la playa cuando la cámara se eleva; ya sabes: el efecto de Lens Flare no podía quedar fuera.

¡Se va, se va, se fue!

Este es un gran mes para todos los poseedores de un Nintendo Gamecube; y es que por fin salen varios títulos que habíamos esperado por bastante tiempo, como **Batallion Wars** o **Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown**, de los cuales, por cierto, también te hablamos en este número. Pero sin dudas, el que se ganó el honor de aparecer en nuestra portada es **Mario Superstar Baseball**; tiene tantos elementos y modos de juego, que te mantendrá ocupado un muy largo tiempo, y aún más si lo juegas con tres amigos. Por si todo lo anterior fuera poco, la movilidad es impecable, justo como debe ser en un juego de deportes. Así que ya lo sabes: limpia tus *spikes* y ponte tu gorra, porque este mes vas a recibir todo un hitazo.

entretiene

VIVA MÉXICO

CANCIÓN / ARTISTA	CÓDIGO
Ay Jalisco no te rajes - Vicente Fernandez	rajes
Allá en el rancho grande - Los tigres del norte	rancho
Cielito lindo - Los Panchos	lindo
Se me olvido otra vez - Maná	olvido

ver instrucciones en tonos

Envía el mensaje al **77277**

Costo del mensaje $13 +IVA

SERVICIO GARANTIZADO

Si no lo recibes, te lo volvemos a mandar gratis
Llama al 01-800-036-5691

FONDOS a color $13 +IVA

Envía **FONDONIN** seguido del **NOMBRE** de la imagen elegida. *Ejemplo:* FONDONIN BATMAN al 77277
Importante: tu celular debe contar con servicio wap*

MASCOTAS!! Adóptalas para siempre!!

¡SUPERVENTAS EN MÉXICO!

Unete a la moda de la mascota!!

Envía el mensaje al **69269**
Costo del mensaje $26 +IVA

Envía **MASCOTANIN** seguido del **NOMBRE** de la mascota elegida, al **69269**(1).
Ejemplo: MASCOTANIN PERRO al 69269.

SALON de JUEGOS $26 +IVA

Envía **JUEGONIN** seguido del **NOMBRE** del juego elegido, al **69269**(1). (Entretis es 100% compatible con cualquier celular java a color). *Ejemplo:* JUEGONIN ENTETRIS

¡NUEVOS! LOGOS $13 +IVA

Envía **LOGONIN** seguido del **NOMBRE** del logo elegido y la **MARCA** de tu celular al **77277**
Ejemplo: LOGONIN FEAR NOKIA al 77277

Poemas

Envía POEMANIN al 88288 para enamorar

Horóscopo

Envía **tu signo del zodiaco** al **88288** y conoce lo que te depara el futuro.
Ejemplo: SAGITARIO al 88288

Envía el mensaje al **88288**
Costo del mensaje $3 +IVA

SONIDOS reales $13 +IVA

¡NUEVO! ¡¡El sonido nº 1 en Europa!!

"Haaa, haaa, haaa!!"

Escucha a Sharapova en tu celular

Envía al **77277**
SONININ SHARAPOVA

Los famosos te llaman!!

Envía **SONININ** seguido del **CODIGO** del sonido elegido al **77277**. (2) *Ejemplo:* SONININ ADAL

DESCRIPCION	CÓDIGO	DESCRIPCION	CÓDIGO
Contesta !!	adal	Orale!!	brozo
Pués que pasó??	cantinflas	Güeno, sí??	ponchito
Perejila!!	perejila	Oígame !!	eloygameno
Con Martita!!	fox	Reconta uff!!	perrobermudez

*Las voces de los famosos son imitaciones

Top sonidos

DESCRIPCION	CÓDIGO	DESCRIPCION	CÓDIGO
Haa, haa, haa!!	sharapova	Aaaaaaaah!!!!!	grito
Tamales	tamales	Eructo	eructo
Hombre lobo	aullido	Sirena policia	policia
Muuuu!!	vaca	Rayos y truenos	tormenta
Rugido	león	El auténtico	tarzan

Ejemplo: SONININ SHARAPOVA al 77277 (2)

¡NUEVOS! FONDOS animados $13 +IVA

Envía **ANIMANIN** seguido del **CODIGO** de la animación elegida al **77277**. *Ejemplo:* ANIMANIN REGGAE

Importante: tu celular debe contar con servicio wap*

TABO DEL PINGO ¡NUEVO!

Envía **FONDONIN TABO** seguido del número del bebé que te guste al **77277**.
Ejemplo: FONDONIN TABO1 al 77277
Importante: tu celular debe contar con servicio wap*

SUSCRIPCIONES $43.47 +IVA

Horóscopo

Descubre tu futuro con Chela y Kitty Bracho

Envía tu signo del ZODIACO. al **77776**.
Ejemplo: ARIES al 77776.

Poemas para enamorar

Envía POEMAS al **77776**.
Recibirás hasta tres diferentes cada día, durante todo un mes.

TONOS y melodías

Si tu celular es monofónico:
Envía TONONIN seguido del CÓDIGO elegido y la MARCA de tu celular al 77277. *Ejemplo:* TONONIN GASOLINA NOKIA al 77277

Si tu celular es multimedia:
Envía POLININ seguido del CÓDIGO elegido al 77277. *Ejemplo* POLININ GASOLINA NOKIA

Top 10 entretiene

CANCIÓN / ARTISTA	CÓDIGO
1 Gasolina - Daddy Yankee	gasolina
La tortura - Shakira/Alejandro Sanz	tortura
Yo quisiera - Reik	yoquisiera
Los Simpson - Serie TV	simpsons
Rebelde - RBD	rebelde
La pantera rosa - Serie TV	rosa
Solo quedate en silencio - RBD	ensilencio
Aire - Intocable	aire
Star wars - B.S.O	war
Mesa que más aplauda - Climax	mesa

SUBE · SE MANTIENE · BAJA

RECOMENDAMOS

¡NUEVO! La metralladora - J.I. Mendoza	metra
¡NUEVO! Don't phunk with... - Black Eyed Peas	phunk
Que la vida mia - Reik	vida

ÉXITOS del momento

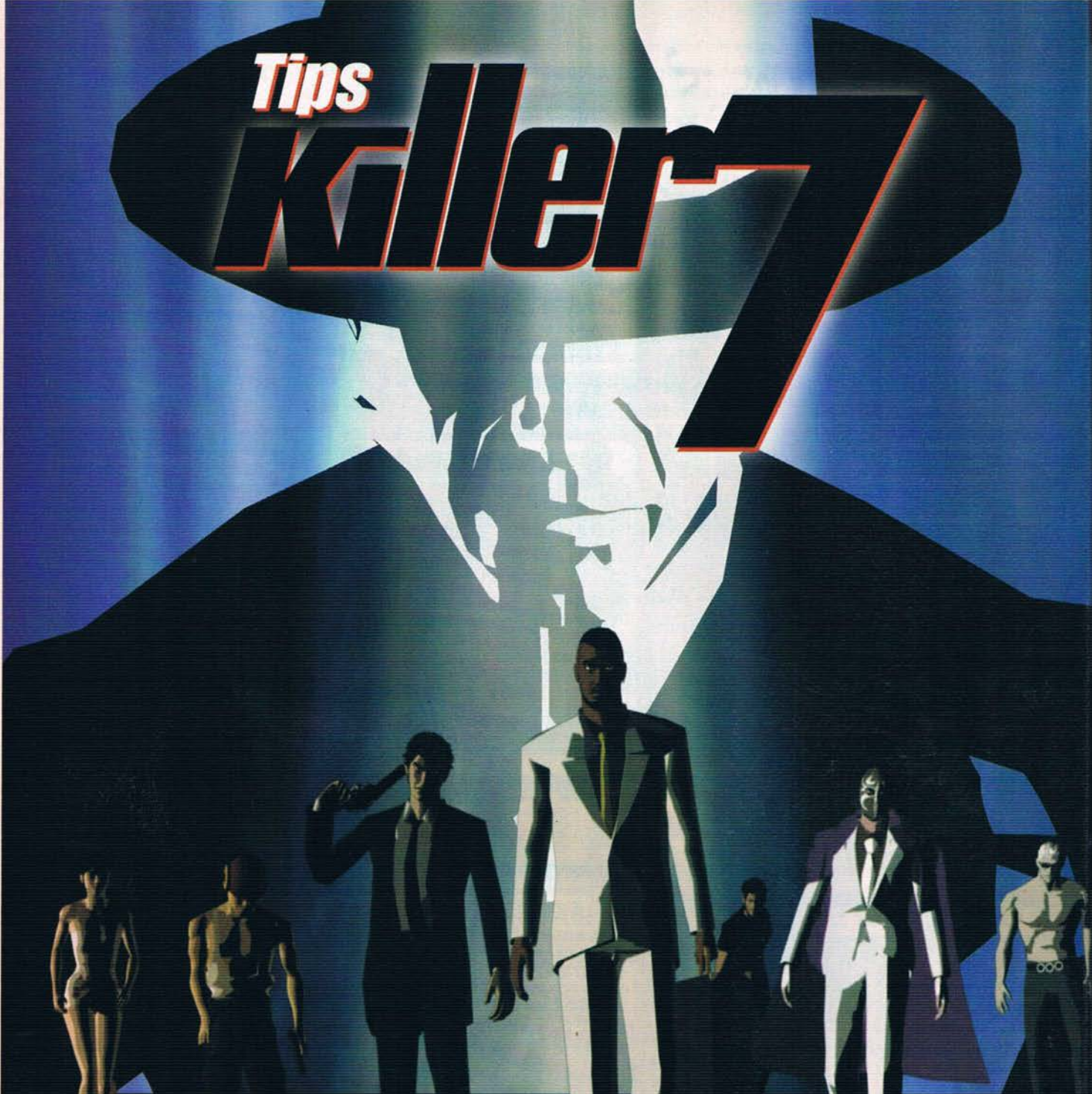
CANCIÓN / ARTISTA	CÓDIGO
I just wanna live - Good Charlotte	just
California dreaming - Royal gigolos	california
Carabina de Ambrosio - Serie de TV	carabina
Tocando fondo - Kalimba	tocando
Batman - B.S.O	batman
Clocks - Coldplay	clocks
The reason - Hoobastank	reason
Rosas - La oreja de Van Gogh	rosas
Yo quiero bailar - Ivy Queen	quierobailar
She will be loved - Maroon 5	beloved

Super ventas

CANCIÓN / ARTISTA	CÓDIGO
Mision imposible - B.S.O.	imposible
Que te ruegue quien te quiera - El Recodo	ruegue
Tardes negras - Tiziano Ferro	tardes
This love - Maroon 5	this
Mi dulce niña - Kumbia Kings	dulce
Harry Potter - B.S.O.	potter
Dragostea din tei - O-Zone	dragostea
Toxic - Britney Spears	toxic
Shrek (Accidentaly in love) - B.S.O.	shrek
La camisa negra - Juanes	camisa
Everybody's fool - Evanescence	fool
Amor del bueno - Reyli	delbueno
In the shadows - The Rasmus	shadows
Angel - Belinda	angel
La puerta negra - Los tigres del norte	negra
Duele el amor - Aleks Syntek	duele
De reversa mami (pa'delante) - El Simbolo	padelante
La fuerza del destino - Fey	fuerza
El mariachi loco - La banda del cap. Canalla	loco
Andar conmigo - Julieta Venegas	andar

Celulares Compatibles: Tonos: LG 3000, G4050, MOTOROLA C332, C333, C350, C388, T720, T20i, V120t, V60i, V60t, NOKIA 1100, 1220, 2220, 3100, 3000, 3320, 33595, 3650, 3660, 5100, 5125, 5600, 6100, 6560, 6590, 6590i, 6600, 7210, 7250, 7650, 8260, 8265, 8290, 8390, 8890, 9290, N-Gage, SAMSUNG A325, A255, X105, SONY ERICSSON P900, T200, T226, T300, T310, T600, T610, T68, T68i, T68m, Z600. Logos: NOKIA 1100, 1220, 2220, 3100, 3300, 3320, 3395, 3520, 2595, 3650, 3660, 5100, 5125, 5600, 6100, 6560, 6590, 6590i, 6600, 7210, 7250, 7650, 8260, 8265, 8290, 8390, 8890, 9290, N-Gage, SAGEM MyX-2, MyX-3, SAMSUNG A325, A255, X105, SONY ERICSSON P800, P900, T200, T226, T300, T310, T600, T610, T68, T68m, Z600. Tonos Polifónicos: Todos móviles GSM con soporte WAP y que admitan tonos polifónicos. Imágenes Color: Todos móviles GSM con soporte WAP y que admitan imágenes 1. Afinco América S.A. de CV no será responsable de los daños causados por la incorrecta utilización de los servicios por parte de los usuarios, ni de los fallos en los servicios que no sean imputables directamente así misma. Servicios únicamente válidos para celulares TELCEL. *Aplican tarifas vigentes de transporte TELCEL GSM. Telcel no es responsable de este servicio, ni de su publicidad ni del contenido. (1) NOKIA 7650, 3650, 7210, 3510i, 6610, 3300, 6800, 6100, 5100, 8910i, 7250, 6650, 3100, 3200, 6600, 3620, 3600, 3660, 7600, Nokia N-Gage MOTOROLA T720, T720i, V300, V525, V600, SONY P800, P900, T610, T630, Z600, SAMSUNG SGH-S200, SGH-S200, SGH-S300, SHARP GX10, GX20, GX30, NEC E606, SIEMENS S55, SL55, M55, MC60, SX1. (2) Nokia 3200, 3300, 3650, 5100, 6225, 6600, 6820, 7650, N-Gage, Motorola T720, T720i, ny Ericsson P800, P900, T300, T310, T610, T68i, Z600, Panasonic G60, GD88, Siemens S55, SL55, Sagem LGMx6000. Llamada sin costo 01-800-036-5691 - Horario de 9 a 18 de lunes a viernes. 1) Excepto Sagem myX2

Tips Killer 7

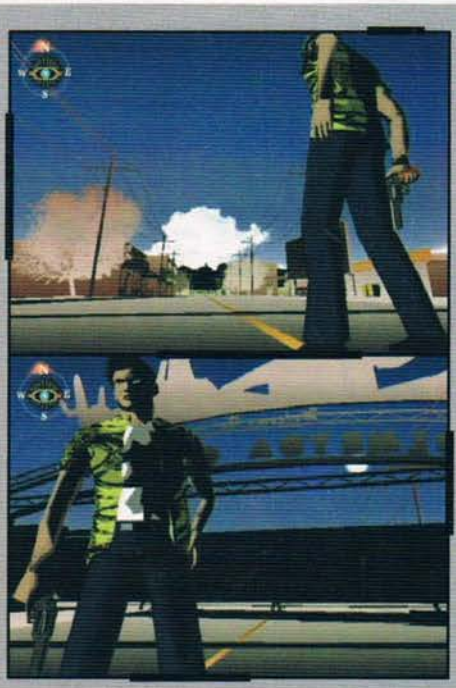


Surreal... desquiciante... excelente

¿Qué pensarías si toda tu vida resultara mentira? Así es, serías Neo. Pero... ¿y si pudieras hablar con los fantasmas de la gente que tú mismo eliminaste? ¿Qué pasaría si el mundo tuviera que ser salvado por asesinos y no por justicieros? Si los héroes fueran realmente los villanos, y si estuviera en tus manos solucionarlo todo, a costa de conocer una verdad que no deberías... ¿lo harías? En el mundo de Killer 7 esto es sólo el principio de una envolvente trama que desafiará a tu mente y a tu habilidad.

Desde hace ya un tiempo, son pocos los juegos que nos presentan historias originales, conceptos diferentes y una experiencia totalmente distinta. Tenemos primordialmente muchos títulos que son secuelas de grandes sagas, o bien, remakes de joyas de antaño. Afortunadamente, Capcom nos trae una obra maestra para el Nintendo GameCube, en donde te sumergirás en una historia de intriga como nunca antes en el entretenimiento electrónico. Así que, sin más preámbulos, toma el control y prepárate para enfrentar a los enemigos más inusuales y un mundo surrealista lleno de emociones y sorpresas.

Conocer el control es conocerte a ti mismo



Básicamente, **K7** tiene dos modos para jugar; aun los más experimentados veteranos del control encontrarán un reto nuevo y diferente al convertirse en **Harman Smith**. Para avanzar en los escenarios, tienes un tipo de cámara muy al estilo de la animación japonesa (de hecho, todo el juego tiene este *feeling*), en donde avanzas al presionar el botón A, como si fueras por un "riel". Con el botón B te das vuelta y puedes ver al otro lado; además, el botón Z te sirve para cambiar la perspectiva de la cámara, según tu preferencia.

Heaven Smiles

El otro modo es de primera persona. Al presionar (y mantener oprimido) el botón R cambias a este tipo de visión, desde la que podrás escudriñar todo tu alrededor. En **Killer 7** no enfrentarás zombies, aunque los **Heaven Smiles** son muy parecidos. Ellos fueron personas comunes alguna vez, pero gracias al malo de la historia, fueron convertidos en lo que son ahora. Hay distintos tipos de **HS:** algunos traen armaduras, otros corren muy rápido e inclusive hay gigantes; lo más peligroso de ellos es que su objetivo primario es localizar a la gente y estallar al contacto, por lo que debes acabarlos lo más rápido posible.

Escucha, luego dispara

Seguramente te preguntarás qué hace a los **HS** tan peligrosos; pues resulta que ellos no se ven a simple vista; así que debes presionar el botón L durante el modo de primera persona y podrás escanear el área para que sean visibles y puedas dispararles. Lo mejor que debes hacer es avanzar con cautela y, si escuchas su risa malévola, prepararte para escanear y disparar antes de que sea demasiado tarde.

En el blanco

Como ya te mencionamos, hay distintos tipos de **Heaven Smiles**; algunos necesitan de cierta estrategia para ser eliminados, pero la mayoría caen con la suficiente cantidad de disparos. En ocasiones, pueden traer un "punto débil" con la forma de una marca amarilla brillante; si logras darle directamente a esta parte, los acabarás inmediatamente, además de que conseguirás una mayor cantidad de sangre.

Smith Syndicate

Cada uno de los miembros del sindicato conocido como **Killer 7** tiene sus habilidades que le ayudan en ciertas ocasiones de cada misión. Es común que abraces a uno como tu favorito, pero también debes saber balancear sus poderes para triunfar. Por ejemplo, **Kevin** puede ser algo bizarro para manejar, pero es muy rápido y dispara continuamente sin necesidad de recargar, lo que lo hace muy útil al enfrentar a muchos enemigos a la vez. **Con** es rápido para correr, recargar y disparar, pero su vida es muy limitada, por lo que puede morir muy fácilmente. Procura traer al que más te acomode, pero recuerda que de la combinación de todos depende la victoria.

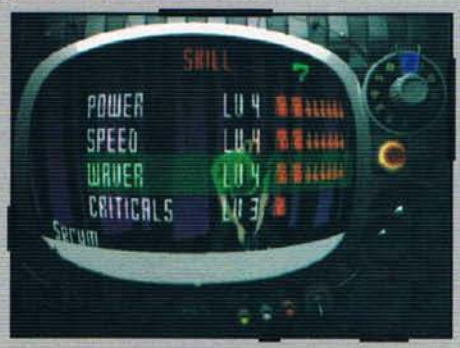
"MAESTRO:
LOS HEAVEN SMILES YA NO TIENEN NADA HUMANO.
NO TENGA REMORDIMIENTOS Y ACABE CON ELLOS
TAN PRONTO COMO ESCUCHE SU MALVADA RISA.
EN EL NOMBRE DE HARMAN...".

Sangre

Al deshacerte de un **Heaven Smile**, su sangre será absorbida por tu personaje; ésta es de gran utilidad para ti, pues te permite curar a tus **Smiths** al poner pausa. Por otro lado, algunas habilidades requieren de un tubo de sangre para funcionar; tal es el caso de los tiros cargados de **Dan**. Además de estos usos, al regresar a un **Harman´s Room** podrás convertir el vital líquido en suero para subir de nivel a tus personajes. Te recomendamos que eleves de nivel a los miembros por equipo de manera equitativa, o bien, a los que usas más seguido.

Bloodroom

Para convertir tu bien ganada sangre en suero, debes sintonizar el canal B en la televisión; pero no creas que esto es infinito; cada misión tiene un límite de sangre que se puede transformar. Una vez que tengas los sueros, podrás cambiar el canal para que veas a cada uno de los personajes y decidas qué parte de ellos subirás de nivel.



Power: crece el poder de tus disparos.
Speed: aumenta la velocidad (al correr, recargar y disparar).
Waver: incrementa la estabilidad al apuntar.
Critical: crece la oportunidad de darle a los puntos débiles.
Invisible: aumenta el tiempo en el que **Kevin** (nadie más) puede permanecer invisible.
Range: incrementa el rango de efectividad de las granadas que dispara **Mask de Smith**.

Loser!

En tu camino te encontrarás con un raro sujeto que tiene una máscara en su mano; él te proporcionará información e insultos a cambio de cierta cantidad de sangre. Tienes dos opciones: dispararle a la máscara y pagar su precio, o bien, tratar de resolver el acertijo tú mismo. Recuerda que si no llevas la suficiente cantidad de sangre, no podrás escuchar su consejo.

Nervios de acero

Es muy común que al jugar **Killer 7**, de repente te veas frente a un **Smile** demasiado tarde como para buscar su punto débil o para dispararle lo suficiente. En estos casos perder es casi inminente, especialmente si no te gusta checar todo lo que obtienes en los juegos. Una de las habilidades que más pronto consiguen los miembros del sindicato es el *Counter Attack*, y es extremadamente útil. Lo que debes hacer es dejar que el **Smile** se acerque hasta el momento en el que la pantalla flashee (debes estar apuntando con R), y presionar el botón X para que tu personaje ejecute un ataque especial y acabe con la amenaza de un solo impacto.

"MAESTRO:
USTEDES SON LOS MEJORES ASESINOS.
PERO NECESITAN COMBINAR SUS PODERES
PARA ACABAR CON EL MAL QUE SE CIERNE.
EN EL NOMBRE DE HARMAN...".

Como no queremos arruinarte la soberbia historia de **K7**, ni echar a perder las sorpresas que encontrarás a lo largo de tu jornada, te ayudaremos con algunas partes claves del juego, para que así estés preparado para disfrutar al máximo de la aventura. Si sigues nuestros consejos y te atreves a cumplir las misiones, al final conocerás toda la verdad acerca de los acontecimientos que giran alrededor del sindicato conocido como **Killer 7**.

Target 00: Angel

Elimina al Mother Smile

Estas pestes ponen huevos que ruedan hacia ti y de los que salen **Smiles** listos para atacar. Dispárales desde que están dentro del cascarón para obligarlos a salir y así acabarlos rápidamente. Al **Mother Smile** debes darle en el punto débil para eliminarlo, pero recuerda que será más difícil y requerirá de los disparos especiales de **Dan** si eliges una dificultad mayor.

La librería

Para poder tener acceso a este lugar, debes obtener el **Fire Ring** de **Susie**; ella se encuentra en la secadora, en el cuarto de lavandería. Ahora prende las velas del cuarto 212 en orden para obtener un *item*. Usa nuevamente el anillo en la sala que está subiendo las escaleras y jálale al baño; regresa a la lavandería y podrás tomar el siguiente *item*, con el que podrás manipular el panel de control en la librería.

¡Agárrenlo!

Coyote Smith tal vez te parezca un personaje poco ortodoxo, pero debido a que antes se dedicaba a la delincuencia, ahora es extremadamente hábil para abrir puertas, candados y todo lo que esté bajo llave. Úsalo en donde veas que está cerrado con chapa; pero recuerda que si la puerta se encuentra cerrada por el otro lado, ni **Coyote** podrá entrar.

¿Cómo encuentro las Soul Shells?

Estos importantes *items* se encuentran regados por las misiones; para darte una idea del lugar en el que se encuentran, debes mantener los ojos abiertos. Si ves a un fantasma en las paredes al estilo **Spider-Man**, no te asustes: se trata de **Mizaru**, ex esposa de **Iwazuru**. Ella indica el lugar donde hay una **Soul Shell**, y en ocasiones le muestra a **Kaede** el lugar en donde hay un camino oculto que solamente ella puede abrir.

NO

En el cuarto de calderas hay una puerta que no puedes abrir, pues tiene una combinación; usa el poder especial de **Kaede** en la pared que tiene un mensaje escrito con sangre y conocerás la clave.

Angel

Para derrotar a este jefe, primero destruye sus alas con **Harman Smith**; ahora tienes dos opciones: **Con** o **Kaede**. El chiste es que debes esperar a que sus manos brillen, lo que indicará que te va a atacar. En ese momento corre alrededor del cuarto y apúntale a las caras que tiene en la espalda y dispara; repite la jugada tres veces y ganarás. **Con** es recomendable pues puede llegar con tiempo suficiente para apuntar sin mucha presión; pero **Kaede** permite tener una mejor visión de las caras, para acabarlas sin fallar.

Kun Lan

Después de vencer a **Angel**, tendrás que jugar con **Harman Smith** nuevamente. Para terminar la misión, simplemente debes dispararle a **Kun Lan**, quien está detrás de **Angel**, y después a su mano. Debido a que **Harman** se tarda en apuntar, procura presionar el botón R cuando **Kun Lan** no se vea, pues así estarás listo para jalar el gatillo justo cuando esté visible.

"MAESTRO:
PIES DESCALZOS PUEDE ENCONTRAR COSAS QUE ESTÁN FUERA DE LA VISTA DE LOS DEMÁS. Y POR ALGUNA RAZÓN, MI ESPOSA MIZARU LA AYUDA EN TODO MOMENTO.
EN EL NOMBRE DE HARMAN...".

Target 01: Sunset

+Part 1

Arte surreal

Consigue el **Water Ring** de **Susie** en el techo; ahora equípalo para que lo uses en el cuarto de visitas. Con esto, la pintura florecerá literalmente, permitiendo que tomes el *item* dentro.

Bestias y puntos cardinales

Para que bajes el puente levadizo en medio de la mansión, debes cerrar las puertas con las imágenes en el siguiente orden:
Cuarto norte: Black Warrior.
Cuarto este: Azure Dragon.
Cuarto sur: Red Phoenix.
Cuarto oeste: White Tigre.

Kisugi

No hay mucha ciencia para acabar con **Kisugi**; simplemente debes disparar más rápido que ella. Las mejores opciones son, por supuesto, **Con** o **Kevin**, pues uno dispara rapidísimo y el otro no tiene necesidad de recargar. Mantén un ritmo controlado y le enseñarás a no meterse con **Killer 7**.

+Part 2

¿Una bebida?

Para poder pasar la máquina de bebidas, debes elegir los productos que tengan las mismas iniciales que están escritas en el carro situado al otro lado del área. Deben ir en este orden: BTJ, CSC, WTS.

Jean DePaul

No pierdas la cabeza tratando de eliminar a este sujeto; mejor úsala para ver la manera más sencilla de hacerlo. Destruye el techo que está sobre **Jean** para causarle un fuerte dolor de cabeza; debes derribar las tres porciones del techo para acabar con él.

Kurahashi & Akiba

Los jefes de esta misión se apoyan mutuamente para acabar contigo. Elige preferentemente a **Kaede** y dispárale a los proyectiles que te lanza; después de destruir los tres, rápidamente apunta y dale al de la derecha en la corbata y el segundo se inclinará para acomodársela, mostrando su cerebro. Dispárale justo ahí tres veces y lo acabarás. Repite la destrucción de proyectiles y justo al desintegrar el segundo, el enemigo se agachará mostrando su punto débil, listo para ser acribillado; pero recuerda que falta un "órgano" que eliminar.

"MAESTRO:
ESTO NO ME GUSTA NADA.
NO ME GUSTA EN LO
ABSOLUTO. SUSIE PARECE
ALGO PERDIDA, PERO SUS
ANILLOS SERÁN DE GRAN
AYUDA PARA USTEDES.
EN EL NOMBRE DE HARMAN...".

Target 02: **Cloudman**

Cuando llegues a la gasolinera, usa a **Mask de Smith** para que puedas jalar el trailer y reveles la bomba de gasolina; dentro encontrarás a **Susie**, quien te dará amablemente el **Stamina Ring**; si lo traes equipado, te ocasionarán menos daño del normal.

Giant Smiles

Hay dos maneras de acabar con estos verdaderos colosos. Una es disparándoles justamente en el ojo que abren para eliminarlos de un solo tiro y obtener una buena cantidad de sangre. Puedes usar a **Kaede** para dispararles a distancia, pero como caminan muy rápido, es mejor usar a **Con** o a **Kevin** por su velocidad. La forma sencilla es utilizar a **Mask de Smith** y destruirlos de un solo tiro; pero recuerda que debe recargar continuamente y que no obtienes sangre de este modo.

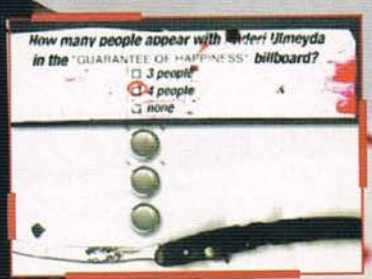
La computadora

Para poder pasar la puerta con la terminal, debes insertar el *item* que se encuentra en *210 Terry Street*. Debes entrar ahí con la habilidad de **Coyote** y llenar el florero con el **Water Ring**. Ahora introduce el código que traía **Travis** en la playera en el momento de hablar con él en la gasolinera; HUSTLE.

Atiende los detalles

Para poder entrar en el edificio de oficinas de **Ulmeyda**, debes responder unas preguntas acordes con los pósters publicitarios que están camino a la puerta. Las respuestas son:

1. Three.
2. Four.
3. Purple.
4. Texas Bronco.
5. A Perfect City.
6. Six.
7. Suit.



¡Colecciónalas todas!

Para entrar al camino que sube la montaña debes encontrar todas las tapas con figuras de **Ulmeyda**; hay una dentro de *206 Terry Street*, otra dentro de la farmacia (debes mirar la foto de **Andrei** para entrar), y las demás están en la máquina de premios, pasando la computadora. Si necesitas dinero para la maquinita, elimina a varios enemigos y podrás conseguir más. ¿¡No son geniales!? Lo sabemos, no lo son...

Andrei Ulmeyda

Los jefes de **Killer 7** no tienen que ser exactamente difíciles; más bien tienen su propio encanto e interacción en la historia. **Andrei Ulmeyda** es una persona escurridiza a la que debes llegar, aunque parezca casi imposible dar con él. Una vez que lo tengas enfrente podrás enfrentarlo; pero se convertirá en un **Smile** algo raro. Debes correr alrededor del "laberinto" de ambulancias lo más rápido que puedas (**Con** o **Kevin** te ayudarán) para quedar justo detrás de **Andrei**; ahora dispárale a la cabeza que arrastra para acabarlo. Si fallas, date la vuelta y vuelve a iniciar el recorrido.

"MAESTRO:
NO PUEDO SOPORTARLO.
NO ME AGRADAN LOS SUJETOS
CON CABELLO AFRO. MASK DE
SMITH PUEDE ACABAR CON
LOS GIGANTES. ACABE CON
ULMEYDA, ES NECESARIO.
EN EL NOMBRE DE HARMAN...".

Target 03: Encounter

+Part 1

¡El evento principal!

¿Creías que **Mask de Smith** era fuerte? Espera a que entres en el cine y abras el cofre que está dentro (elimina a los **Smiles** primero); verás cómo se convierte en un formidable luchador, con el doble de poder. Ahora sí puedes destruir la pared agrietada que está cerca del principio de la escena sin problemas.

Ayame

Si creías que este juego tenía mucho que ofrecer para los fans del anime, espera a que veas a esta muchachita vestida como colegiala, hablando en japonés, con poses al estilo clásico de la animación de Oriente. Ella corre y se mueve velozmente, así que te recomendamos usar a **Mask de Smith** para que no tengas que apuntar demasiado y termines con ella rápidamente. Mantén un ojo en tu nivel de vida y cúrate cuantas veces sea necesario. Equipa el **Stamina Ring** para que tu energía dure un poco más.

+Part 2

Frodo Smith

Como te habrás dado cuenta, el uso de los anillos es parte esencial en **Killer 7**. Pero en ocasiones debes utilizar la cabeza para saber en qué momento emplearlos, como para evaporar el agua con ayuda del **Heat Ring** en esta área. Aquí no hay **Nazguls** persiguiéndote, así que no temas usarlos en todo momento e intentar ver qué efectos tienen.

Curtis Blackburn

Dan se hará cargo de este jefe, ya que solamente él puede entrar en este cuarto. Después de una charla muy amistosa, ambos asesinos entablarán un combate al estilo del Viejo Oeste (aunque con sus variaciones); el que desenfunde primero y dispare, ganará un punto. El primero que llegue a 4 acabará con su oponente. La clave es que mires la paloma que se posa sobre el hombro de **Curtis**; espera pacientemente a que vuele: es el momento de enfocar con R y disparar. Si la paloma no vuela (hace muchas fintas), **Curtis** tendrá un tiro gratis. Con práctica, lograrás un 4-0 a tu favor.

¡No me molestes, mosquito!

En esta misión te encontrarás con unos de los **Smiles** más latosos del juego; se trata de enemigos voladores que tratan de acabar contigo al volar zigzagueando hacia tus personajes. Puedes buscar derribarlos con un buen tiro a su espalda (cosa bastante difícil), o bien, usar los tiros cargados de **Dan** para terminar con ellos rápida y eficazmente. Por otra parte, si lo que buscas es gastar la menor cantidad de sangre posible, puedes usar el poder de **Kevin** y hacerte invisible para que pasen de largo.

Ayame

Para derrotar de una vez por todas a **Ayame**, puedes usar la personalidad que más te guste; todo depende de tu habilidad y preferencia. Ella se mueve de un lado a otro y te dispara sólo cuando está en la luz; así que usa esto a tu favor. También debes tomar en cuenta que si tú la atacas constantemente, evitarás que use su metralleta contra ti. Los personajes recomendables son **Con**, **Kevin**, **Mask** o **Dan**, pero te repetimos que puedes utilizar al que gustes.

"MAESTRO:
AYAME CORRE MUY RÁPIDO, PERO SE PUEDE VER EN LA LUZ. CURTIS BLACKBURN Y DAN TIENEN COSAS QUE RESOLVER. LA PALOMA LO SABE. MIRE LA PALOMA.
EN EL NOMBRE DE HARMAN...".

Target 04: **Alter Ego**

Las combinaciones de color

En esta misión, el héroe es **Iwazaru**, de manera que debes buscarlo y hablar con él todas las veces posibles. Él te dará una pieza de la combinación de colores que necesitas para entrar en la mansión del artista creador de los **Handsome Men**.

El laberinto de callejones

Con no simplemente dispara y corre rápidamente; también tiene un sentido auditivo muy desarrollado debido a su ceguera, por lo que debes usarlo en esta parte de la misión. Cuando veas una especie de círculos en un callejón, quiere decir que **Con** percibe que ese es el camino correcto; así que síguelo, pero ten cuidado con los **Smiles**.

Iwazaru, el modelo

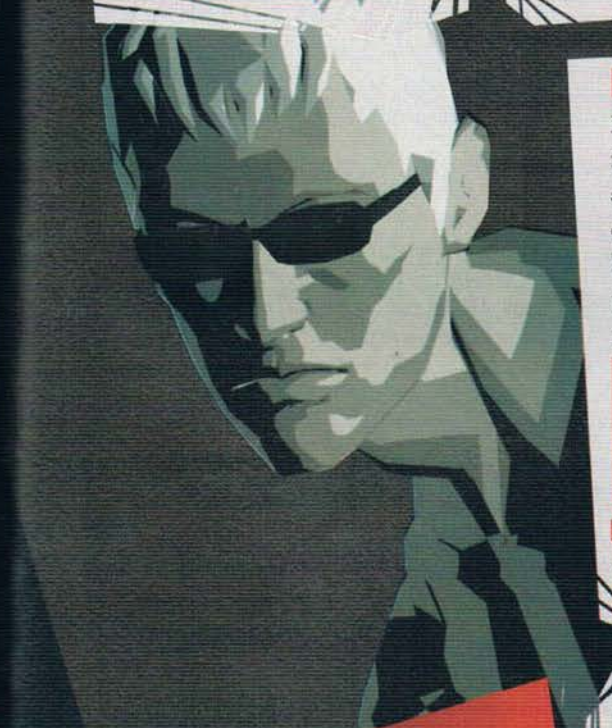
Una de las piezas más difíciles de encontrar de las combinaciones de colores es sin duda ésta. En el cuarto en donde hay una pintura de **Iwazaru**, cambia a **Mask de Smith** para que vueles la pared y encuentres al conocido espíritu, quien te dará la pieza.

La mansión

Para poder tener acceso a la parte final de esta misión, debes equipar a cualquiera de las personalidades con el **Wind Ring** y usarlo en las hélices; con esto abrirás la puerta principal y podrás continuar tu camino.

Las linternas

Dentro de la mansión de **Trevor** verás algunas puertas con linternas; así es, ya las viste anteriormente; se trata de pasajes secretos a varias partes del pueblo. Equipa el **Heat Ring** y enciende las velas; de esta manera podrás regresar a las partes que visitaste, por si se te olvidó algo. Recuerda que dependiendo del color de las velas es el lugar al que llegarás.



"MAESTRO:
ESTA VEZ YO SERÉ EL HÉROE.
BÚSQUEME Y LO AYUDARÉ.
RECUERDE USAR A LOS MOTHER SMILES PARA CONSEGUIR SANGRE DE SOBRA, AUN CUANDO YA SE HAYA CERRADO EL CANAL DEL SUERO. OCHO CONTRA OCHO; PARECE UNA PELEA LIMPIA.
EN EL NOMBRE DE HARMAN...".

Handsome Men: The Punishing Rangers

Antes que nada, déjanos decirte que es imposible vencerlos sin perder algunos de los encuentros, pues tal parece que se trata simplemente de una especie de cinema interactivo. Lo que sí es seguro es que en esta parte **Mask de Smith** tiene una nueva transformación, obteniendo así más poder que nunca.

Target 05: **Smile**

+Part 1

Un baño peligroso

Los miembros del sindicato son lo suficientemente listos como para no meter la mano en una bañera que tiene dentro una secadora de cabello conectada a la corriente. Así que no te preocupes: simplemente usa tu ingenio y dispárale al cable para cortar la corriente y así poder tomar la **Soul Shell**.

+Part 2

Casilleros, máscara y puertas

Justo antes de esta gran barrera hay unos casilleros; dispárale al número 666 y se abrirá otra puerta; dale a ésta y abrirás dos más. Repite la jugada con todas las demás hasta llegar a la 650, la cual contiene el último traje de **Mask de Smith**. Ahora dispárale a este casillero para que se abra el 680; al repetir la jugada en él, podrás entrar a las puertas.

Garcian Smith, por favor

Seguramente ya probaste todos los personajes y anillos para poder ingresar a la terminal que está en el cuarto de datos, ¿verdad? Recuerda que **Garcian** es más que un simple *"cleaner"*; él trae el **Vision Ring**, con el que podrás manipular la computadora; así que cambia a este personaje y listo.

Un Smile veloz

Elige a **Kaede** para acabar con este rápido enemigo. El **Smile** tiene varios puntos rojos, que son sus áreas débiles; debes dispararle a todos, pero ten en cuenta que cuando destruyas el penúltimo, comenzará a correr contra ti. Te recomendamos dispararle a todos sus lugares vulnerables, con excepción de los dos más grandes. De esta manera tendrás oportunidad de cambiar rápidamente a la mira normal de **Kaede** y acabarlo. También puedes usar a **Con** para tener más posibilidades de atinarle con certeza.

¿Emir?

Si quieres conocer todas las respuestas a esta pregunta, debes terminar el juego; pero te recomendamos que escuches las cintas para que tengas un comienzo de las pistas. En cada una te dirán un fato clave que te servirá en la terminal a la que solamente **Garcian** puede entrar. Estas son las respuestas que debes usar:

1. PARKREINER.
2. 00480158.
3. ALABAMA.
4. 11221942.
5. B.
6. MICHAEL.
7. KATHARINE.
8. 04281952.
9. EAGLE.

¡Noooooooo!

Ahora deberás pasar el hotel nuevamente; lo que debes hacer es visitar todos los pisos y checar las manchas de sangre para que veas unos cinemas. Al final, en el techo tendrás la más sorprendente revelación...

El jefe del gimnasio

Primero opera la maquinaria a un lado de las cortinas y verás un cinema. Ahora dispárale al sujeto colgado repetidamente para hacerlo balancearse; después de un par de disparos, revelarás su punto débil; usa el tiro cargado de **Dan** varias veces (si no traes sangre, no te preocupes, puedes dispararle normalmente, pero tardarás mucho más). Aquí viene la parte traumática: todas tus personalidades deben caer bajo el poder de los nuevos **Smiles**. El último que tendrás a tu control será **Garcian**, con quien podrás tomar la **Golden Gun** y acabar con el último enemigo. Acto seguido, dispárale al jefe y terminarás esta misión.

"MAESTRO:
ESTAMOS CERCA DEL FINAL, MUY CERCA EN VERDAD. DAN, CON Y MASK DE SMITH SON LOS MEJORES PARA ESTA ETAPA. EN EL NOMBRE DE HARMAN...".

Target 06: **Lion**

¿Y el anillo?

Esta misión es muy corta y no representa ningún problema; más bien es un epílogo de la historia. Primero debes conducir a **Garcian** por las estructuras de la isla sin perder mucho tiempo, pues los **Smiles** aparecerán continuamente. **Garcian** ya no trae el anillo que permite verlos, así que te recomendamos cambiar a la mira de primera persona tan pronto como escuches risas. Ahora solamente presiona el botón B para que automáticamente los enfoques y les dispares. Cuando acabes con todos, corre hasta que oigas risas nuevamente.

Matsuoka

Al final, te encontrarás en una charla con **Matsuoka**; tienes dos opciones: acabar con su vida o dejarlo vivir. De esta decisión dependerá un cinema del final; no hay una opción buena y una mala; se trata simplemente de que sigas tus instintos... Después de este evento, tendrás que encontrar al último de los enemigos, así que prepárate, pues no es una batalla difícil, sino más bien la última revelación. Acomódate y disfruta el final.

Killer 8

Termina el juego en *Normal* y *Hard* para que habilites un modo extra llamado **Killer 8**. Esto no quiere decir que **Killer 7** quede fuera; puedes cambiar de un modo a otro sin problemas en la pantalla del título. ¿Que de qué se trata **Killer 8**? Decidimos no revelar las sorpresas, ¿recuerdas? Sigue nuestros consejos y lo averiguarás tú mismo.

Hopper 7

Si terminas el modo de **Killer 8**, conseguirás el nuevo sistema de juego llamado **Hopper 7**, además de los otros dos. Ya te imaginarás que no te diremos en qué consiste, así que no pierdas tiempo y obtén este nuevo reto.

"MAESTRO:
EL FINAL ES INESPERADO.
INESPERADO EN VERDAD.
SI LLEGA A TENER DUDAS
CON ESTE JUEGO, SIGA LOS
TIPS DE CLUB NINTENDO. O
ESCRIBA A LA DIRECCIÓN DE
NUESTRA REVISTA.
EN EL NOMBRE DE HARMAN...".

Despedida

Pues bien, después de un buen paseo por el mundo surreal de **Killer 7**, hemos llegado al final. Lo sabemos, te quedaste con alguna que otra duda como nosotros; pero recuerda que se trata de una historia muy rara y llena de intrigas y giros totalmente inesperados. Procura jugarlo de nuevo y saca tus propias conclusiones. Créenos que la respuesta está tan cerca como la maleta de **Garcian**...

Tom Clancy's SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Compañía: **Ubisoft.**
Desarrollador: **Ubisoft .**
Clasificación: **teen.**
Categoría: **acción.**
Jugadores: **4.**

Actualmente resulta muy difícil que una franquicia nueva tome la fuerza necesaria para convertirse en un clásico. De hecho, si personajes emblema de la industria como Pacman o Sonic hubieran surgido en esta generación, quizá no tendrían la fama que poseen actualmente. Todo lo anterior se los comentamos porque una de las licencias que surgieron con las consolas vigentes, y que de inmediato comenzó a ganar seguidores, fue Splinter Cell. Su estilo de juego, donde se maneja habilidad y a la vez estrategia, ha ocasionado que se le llegue a comparar con los Metal Gear, de Konami; y debemos decir que toda su fama ha sido bien lograda. Ubisoft no copió estilos; desarrollaron un concepto desde cero y les funcionó, claro, siempre contando con la ayuda de Tom Clancy. En esta oportunidad nos traen una versión para NDS, donde parece ser que la creatividad y el talento seguirán siendo su carta de presentación.

¡Toda la intriga y emoción de Splinter Cell, ahora en dos pantallas!

Los niveles de terrorismo en el mundo han llegado a los extremos; día a día los terroristas buscan distintas formas de hacerse notar: lo que en un principio eran explosiones aisladas, después se convertiría en ataques masivos; y ahora la novedad se encuentra en los ataques informáticos. Si recuerdas, en los primeros dos títulos de Splinter Cell, la historia se centraba en tener que manejar a Sam Fisher en diversas instalaciones criminales, hasta desmantelar su organización y frustrar sus planes. Pues bien, para esta edición han decidido que la historia tome un curso distinto, y en lugar de enfrentar a todo un escuadrón de soldados (que de todas formas lo vamos a hacer), tendremos como prioridad impedir un caos informático.

Toda la trama se desarrolla en el año 2008. Los tratados computacionales están detenidos; nadie se atreve siquiera a mandar un correo; los fraudes por medio de Internet están a la orden del día: en cuestión de segundos un hacker puede ingresar a tu cuenta de banco y dejarla en ceros. Obviamente, todo esto ha generado caos e incertidumbre en las actividades que realizan tanto la gente común, como las grandes empresas, por lo que la Agencia de Seguridad Nacional ha decidido ponerle un alto a las personas detrás de tan terribles actos, y para ello ha enviado a su mejor hombre: Sam Fisher. Sólo él puede restaurar el orden y tranquilidad en el mundo.

ARMAS

¿Cómo lo juego?

Antes de que jugáramos Mario 64 DS por primera vez, nuestra principal duda era cómo iba a hacer Nintendo para solucionar el problema del *Stick* análogo (que como ya todos deben saber, fue resuelto agregando un botón extra para correr), y en este juego teníamos el mismo interrogante. Pues bien, nos gustaría decirte que no te preocupes y que todo está bien. Pero no es así; aunque tampoco es para hacer un drama; simplemente digamos que la movilidad es un poco lenta y "descuadrada". Primero que nada, debemos decirte que controlas a Sam con el Pad, lo cual es normal; lo raro viene a la hora de moverte, pues vas a sentirte como desorientado, y es que vas a tener que ser muy preciso cuando indiques una dirección, ya que de lo contrario el personaje se moverá en otro sentido.

Para poner fin a las intenciones de los hackers e impedir una crisis, la oscuridad será tu mejor aliada en esta peligrosa misión; ¡aprovéchala!

Como ya te dijimos, el problema no es tan grave, aunque siendo exigentes, no debería existir; y es que por así decirlo, en el primer nivel casi no enfrentas enemigos y puedes "pelearte" con el control todo lo que quieras; pero si aún no estás acostumbrado a la movilidad y te encuentras con algunos soldados, en niveles posteriores te vas a frustrar viendo cómo te eliminan mientras intentas escapar. Pero sentimos que con el primer nivel es más que suficiente para que te acoples y no sufras.

CR: Ubisoft 2005

Tan sencillo como tocar

Los programadores le han dado un muy buen uso a la pantalla táctil, en la cual vas a poder cambiar varios de tus *items* de manera rápida, permitiéndote responder a cualquier situación de manera instantánea. En dicha pantalla vas a ser capaz de elegir de entre las diferentes armas que hayas reunido hasta el punto de juego donde te encuentres, al igual que otros accesorios como los visores. Pero de lo mejor que hay es que también se ha aprovechado el tacto para otras situaciones en la aventura; por ejemplo, existen algunas puertas que no vas a poder abrir con tan sólo girar la perilla, sino que vas a tener que forzarla mediante unos ganchos, y todo el esquema aparece en la pantalla inferior, donde debes moverlos con tu *Stylus* hasta que logres abrirla.

Movimientos y técnicas

La esencia del juego es el espionaje, lo que siempre deberás tener en mente, ya que en los enfrentamientos con los enemigos tendrás las mismas posibilidades que ellos de sobrevivir, por lo que tienes que evitarlos lo más que puedas. Te recomendamos que cuando veas a los soldados, saques tu arma y les apuntes a la cabeza, pero desde una distancia prudente; así podrás avanzar sin contratiempos. Todos los escenarios están hechos de tal manera que puedes utilizar hasta el más mínimo detalle a tu favor, o sea, puedes colgarte de los tubos de ventilación, subir a cajas para alcanzar lugares altos, y, lo más importante, usar la oscuridad para pasar inadvertido.

Entre más, mejor

Les tenemos dos noticias: una buena y una mala; ¿cuál quieren primero?; ¿la mala? Pues les vamos a decir la buena, y es que el juego cuenta con dos diferentes modalidades para más de un jugador; y la mala es... que para ambas se necesita una tarjeta de juego por cada usuario que vaya a participar. La primera opción que te dan es la de un modo cooperativo, donde tú y un amigo van a trabajar en equipo para pasar varios niveles exclusivamente creados para esta opción. El otro modo es un versus donde participan hasta cuatro jugadores; pero lo interesante en este tipo de juego es que dos de los participantes van a tener el *gameplay* de espia, mientras que los otros dos contarán con uno más ágil, pero en vista de primera persona. En lo particular, creemos que es más divertido ser espía, pero como dicen por ahí, en gustos se rompen géneros.

Ajusta tu visión

Por cuestiones técnicas, el nivel gráfico no es tan bueno como en las versiones para Nintendo GameCube, y de hecho en algunos videos y áreas del juego vas a notar que de pronto la imagen se congela; pero omitiendo lo anterior, se ha hecho un buen trabajo, sobre todo en las texturas y en cuanto a fuentes de luz, que son la parte fundamental del juego. De primera vista, te va a recordar mucho a Golden Eye 007, de Nintendo 64, sólo que un poco más oscuro. La música y sonidos también son buenos; cuando avanzas, la música es tranquila, pero cuando llegas cerca de algún enemigo, se acelera, agregando tensión y emoción a esa parte en especifico.

¡Acepta el reto!

En Ubisoft se esfuerzan día con día para traernos buenos juegos, a pesar de que pasaron momentos de incertidumbre con lo de una supuesta compra por parte de EA. Han logrado salir adelante, y se han ganado un nombre que ya es sinónimo de calidad; pero hay que mencionar que su éxito no fue de la noche a la mañana o debido a la sobreexplotación de una licencia; no; todo fue por la creatividad e ingenio que muestran en cada una de sus creaciones, y Splinter Cell para Nintendo DS lo demuestra, pues es un título que logra capturar de manera perfecta el feeling que transmiten las versiones para cubo. No lo dejes pasar.

Ranking 1 — 10

Panteón 8.0

Después de Metal Gear Solid, nadie pensaba que pudiera existir un juego de espionaje que se le uniera en la cima; fue cuando Splinter Cell salió a la luz y dejó impresionados a miles de jugadores. Ahora tenemos oportunidad de llevar la emoción de convertirte en Sam Fisher en nuestros NDS y vivir las intensas aventuras de este sujeto en cualquier parte. Si te gustan las misiones secretas y disfrutaste los SC anteriores, Chaos Theory para el NDS es para ti. No dejes de checarlo.

Master 8.0

Splinter Cell Chaos Theory para Nintendo DS es una muy buena opción que no te va a defraudar. Me hubiera gustado mucho el que la pantalla táctil tuviera otra utilidad, como atacar o algo similar; pero al ser conversión directa de la historia que conocimos en nuestro GCN, siento que los programadores no tuvieron tanto tiempo para experimentar; pero esperemos que pronto desarrollen una versión exclusiva donde exploten más ésta y las demás características de la portátil. Por lo demás, lo recomiendo bastante; te va a divertir un buen rato.

Crow 9.0

La primera vez que lo jugué me pareció un buen título; pero conforme avancé, la acción se hacía cada vez más intensa y combinaba perfectamente con los escenarios muy bien ambientados y tridimensionales. Aquí usas todos los comandos –no como en la versión casera– e incluso cuentas con visión calorífica y nocturna para sorprender al enemigo en la oscuridad. El control es un poco complicado al principio, ya que diriges tus disparos con el *Stylus*; pero después de un momento de práctica, serás un tirador profesional.

Suscríbete hoy mismo a
CLUB NINTENDO
Y obtén un
25%
de descuento
Por sólo $216.00
recibe 12 ejemplares.
Precio normal $288.00
¡Suscribirse es muy fácil!
Por teléfono
Llama al 54 47 41 11
Del interior,
marca sin costo
al 01 800 849 99 70
Por fax
Llena la tarjeta adjunta
con tus datos completos.
Llama al 52 61 27 99
y envíala
Oferta exclusiva para no suscriptores.
Precio válido hasta el 30 de septiembre de 2005. Únicamente para la República Mexicana.
© 2004-2005 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS.

S.O.S.

MEGA MAN BARTLE NETWORK 5: Team Colonel
Game Boy Advance

Códigos de Numberman

Dirígete a la máquina Numberman en la tienda de Higsby e introduce alguno de los códigos que te damos para obtener cosas extras.

Código	Efecto
35607360	Anti Elec
73877466	Anti Fire
44213168	Anti Heal P
05068930	Anti Navi V
10386794	Anti Sword R
25465278	Anti Water
10133670	Anti Wood
63231870	Attack MAX (Yellow NCP)
79877132	BeatSupport NCP
30112002	BodyPack NCP
50364410	Bug Fix
80246758	BusterPack NCP
87412146	Charge MAX (White NCP)
15595587	Custom 2
07765623	Custom Bolt 3 G
68799876	Dark Invis
52052687	Death Match 3 V
91098051	DjangoSP D
12118790	Full Energy
90914896	Full Energy
35321321	Gun Del Sol 3 O
90630807	HP +200 (Pink NCP)
48785625	HP+300 (Pink) NCP
13926561	HP+300 (White NCP)
03419893	HP+400 (Pink NCP)
45654128	HP+400 NCP
31084443	HP+50 NCP
50906652	HP+500 (Pink) NCP
72846472	HP+500 (White NCP)
29789661	Lock Enemy
97513648	Mega Folder 2 NCP
48958798	Noise Storm S
83143652	Quick Gauge
36695497	Rapid MAX (Pink NCP)
18746897	Recovery-300 Y
09609807	RushSupport NCP
64892292	Shinobi Dash
28256341	SoulTime +1 (Yellow NCP)
36695497	SpeedMAX
12541883	Spin Blue
78987728	Spin Green
30356451	Spin Red
48958798	Static S
68942679	Steal Revenge P
54288793	TangoSupport NCP

THE URBZ: Sims in the city
Game Boy Advance

Consigue cosas extras

Al invitar ciertos amigos a tu casa, podrás habilitar elementos secretos y cosas nuevas.

Elemento	Invita a:
'98 Adder Bumper	Luthor L. Bigbucks
3-Card Monte Table	Berkeley Clodd
Blind Justice Statue	Lily Gates
Burning Spoke Sign	Hogg
Comedy & Tragedy Masks	Prichard Locksley
Flaming Hoop	Roxanna Moxie
Go Board	Futo Maki
Golden Mop Award	Kris Thistle
Key to the City	Daddy Bigbucks
Khroniton Reactor	Polly Nomial
Lawn Flamingo	Phoebe Twiddle
Lottie Cash Statue	Lottie Cash
Megalodon Tooth	Sharona Faster
Miss Urbverse Trophy	Misty Waters
Movie Standee	Theresa Bullhorn
Music Stand	Cannonball Coleman
Orange Pedestal	Giuseppi Mezzoalto
Periodic Table of Elements	Dr. Maximillian Moore
Prehistoric Ficus	Mokey/Dr. Mauricio Keyes
Punk T-Shirt	Busta Cruz
Safe	Detective Dan D. Mann
Traffic Light	Ewan Watahmee
Typewriter	Lincoln Broadsheet
Uncle Suede's Cane	Darius
Voodoo Dan Doll	Mambo Loa

>DUPLICA TU PODER MENTAL CON POLARIUM

¡EL MEJOR JUEGO DE PUZZLE DESPUÉS DE TETRIS!

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

©2004-2005 Nintendo

The Nightmare Before Christmas

Nintendo

NINTENDO GAMECUBE

En 1993 vimos una de las películas más aclamadas del director Tim Burton (**Batman, Big Fish**), que trata la historia de **Jack Skellington** (también conocido como **The Pumpkin King**), un habitante de la tierra de *Halloween*, que se siente aburrido de su monótono papel de preparar año con año los festejos de octubre, por lo que decide embarcarse en una gran aventura para llevar algo nuevo a su ciudad, descubriendo así la Navidad y sobre todo a **Santa Claus.** Ahora, doce años después, Buena Vista Interactive nos presenta **The Nightmare Before Christmas,** título ubicado cuatro años atrás de lo vivido en el filme, que narra cómo **Jack Skellington** y los ciudadanos de *Halloween Town* sufren un extraño ataque de insectos en su ciudad.

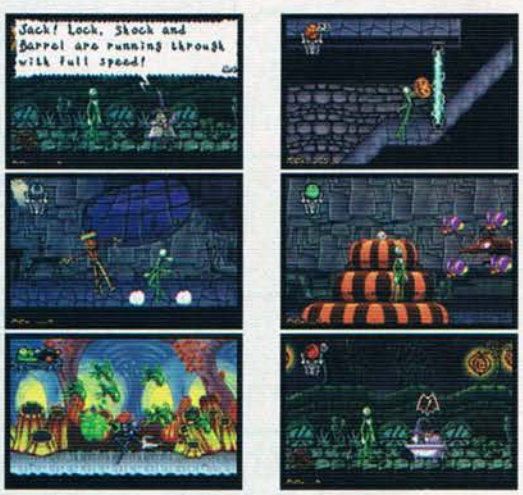
Al rescate de Halloween Town

Jack pronto descubre que todo es un plan de **Oogie Boogie,** quien se empeña en destruir la ciudad, pero está en tus manos evitar esta catástrofe que, de lograrse, empañaría una de las celebraciones más conocidas de nuestro calendario. Para avanzar, debes conversar con los diversos personajes y combatir contra el ejército de **Oogie Boogie,** usando un arsenal de extrañas armas como un boomerang en forma de murciélago –¿acaso se lo pidió prestado a **Bruce Wayne?-**, linternas y otros tantos que te ayudarán a cruzar por temibles laberintos o resolver acertijos.

Datos curiosos

- Jack tuvo su primera aparición en Beetle Juice en 1988.
- La película se basó en un poema de Tim Burton y sólo aparecían Jack, Zero y Santa.
- El concepto de TNBC nació cuando Burton observó en un aparador el cambio de los adornos de Halloween, por los de Navidad, mezclándose por un momento monstruos, duendes y a Santa.

El juego consta de 24 misiones y puedes recorrer zonas como Halloween Town o el castillo del **Dr. Frinklestein.** A pesar que el equipo de desarrollo es el mismo que se encargó de los pasados fracasos de Shrek para GBA, nos da gusto comentarte que ahora sí se levantaron con el pie adecuado, logrando un título entretenido para todo tipo de videojugadores y que conserva la atmósfera clásica de la película. Lo más interesante es que aparte de la aventura individual, tienes la opción de participar en diversos retos mulijugadores. El punto malo se lo llevan los sonidos, los cuales, a pesar de que hicieron el esfuerzo, se escuchan bajos de calidad. The Nightmare Before Christmas estará listo para el próximo mes y, por supuesto, nosotros te traeremos un reportaje completo para que vivas las fiestas de octubre al estilo Burton.



DE LOCURA.
DE MENTALIDAD.
DE MANIOBRA.

LAS PAREDES GIRAN. LAS EMBARCACIONES SE MECEN COMO PÉNDULOS Y EL MUNDO ENTERO SE MUEVE CONTIGO EN YOSHI'S TOPSY-TURVY.

GAME BOY ADVANCE SP

© 2004-2005 Nintendo. TM, ® y logotipo de Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo. © 2005 Nintendo. Juego y sistemas se venden por separado. www.nintendo.com/yoshi

GAMEVISTAZO

THE INCREDIBLE HULK : ULTIMATE DESTRUCTION

VIVENDI UNIVERSAL GAMES

¡Acción, destrucción y mucho más!

The Incredible Hulk: Ultimate Destruction ofrece una experiencia como ningún otro juego. Ya antes hemos explorado ciudades enteras y hallado muchos enemigos y elementos interactivos y destructibles; pero la sensación de libertad que se experimenta en esta emocionante jornada no tiene paralelo. Puedes subir a la cima de los edificios, convertir cualquier objeto en arma y destruir casi todo en tu camino. Si quieres, termina las misiones y cumple con los objetivos; pero si deseas simplemente sacar un poco del enojo del día, entra a cualquier escena y ponte a destruir, destruir, ¡¡destruir!!

No es una cara bonita nada más

Seguramente te preguntarás por qué quedó tan bien **Ultimate Destruction**; y la respuesta es porque detrás del desarrollo está una gran cantidad de personas que colaboraron de muchas maneras para lograr una verdadera experiencia que te sumergiera en el mundo de **Marvel**. Tenemos personalidades como el escritor de cómics **Paul Jenkins**, así como el artista de éstos, **Bryan Hitch**, quienes serán nombres conocidos por los fans de las historietas. La música fue compuesta por **Bill Brown** e interpretada por **The Angeles Orchestra**.

¿No hay armas? ¡Haz las tuyas!

Hulk es poderoso y puede emplear una viga de acero como mondadientes; pero siempre es divertido usar a un enemigo para eliminar a otro; además de que tiene un cierto toque psicológico que aterra al mismo agresor. Al recorrer las calles de la gran ciudad, el poder de **Hulk** le permite tomar dos carros y usarlos como guantes de box, o bien, arrancar literalmente postes de luz para batear a sus oponentes. Depende de tu imaginación el crear distintas "armas" a partir de los elementos interactivos del escenario.

En el primer número del cómic, Hulk era gris; raro, ¿verdad?

Un juego para rato

En **UD** encontrarás más de 30 misiones en el modo de historia y 40 objetivos alternos que exigirán que liberes todo tu enojo al manejar al imponente **Hulk**. A pesar de no ser un artista marcial **como Bruce Lee**, el hombre verde tiene 150 ataques distintos, que pueden unirse en combos devastadores. Claro está que el *replay value* yace predominantemente en la diversión que resulta destruir y aplastar la ciudad entera. Pero no creas que el modo de historia es aburrido: tiene giros y objetivos muy padres que te entretendrán durante horas.

"Usted no quiere verrme enojadou"

Como podrás darte cuenta, **The Incredible Hulk: Ultimate Destruction** es todo un deleite si te llama la atención golpear, agarrar, aventar, triturar... en una palabra: destruir. Es ampliamente recomendable para los fans de este personaje; pero aun si **Hulk** no te agradó mucho que digamos en alguna de sus facetas, dale una oportunidad, ¡y verás cómo te diviertes mucho!

Lou Ferrigno dio vida al hombre verde en la serie televisiva.

La maldad acecha en las sombras.

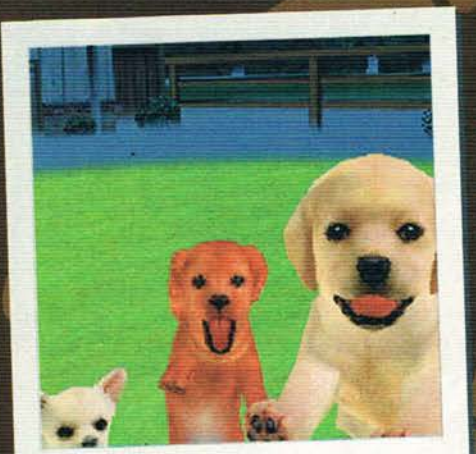
FIRE EMBLEM
THE SACRED STONES

Siglos de paz son eclipsados por la Guerra cuando una antigua confianza es traicionada. Descubre los secretos oscuros que convirtieron a los aliados en enemigos, mientras peleas para liberar a tu reino. Evoluciona tus ejércitos y desarrolla una estrategia maestra en Fire Emblem: The Sacred Stones.

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Fantasy Violence

© 2004-2005 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS. TM, ® and the Game Boy Advance logo are trademarks of Nintendo. © 2005 Nintendo.

EL MEJOR AMIGO DEL HOMBRE



Con Nintendogs ya en el mercado, hemos documentado los primeros 11 días en la vida de un perro en el DS.

Por Andy Myers

©2005 Nintendo

Ya seas hombre o mujer, joven o viejo, adoptar una mascota es una gran responsabilidad. Ellos necesitan mucho cariño, o de lo contrario, terminarás con un cachorro infeliz e irrespetuoso. Las mismas reglas se aplican en Nintendogs. De hecho, criar un perro en el DS es muy similar a lograrlo en la vida real. Notarás las mismas necesidades e inquietudes, pero lo más importante, reaccionarán con tu conducta e instrucciones. Yo ya crié un cachorro en el mundo real, así que ahora probaremos con un perro digital.

DÍA 1 Lucy, ¡estás en casa!

Nintendogs es descrito mejor como una experiencia que como un juego. Incluso antes de que lo cheques, debes decidir cuál versión comprar –**Lab & Friends, Chihuahua & Friends** o **Dachshund & Friends**– lo que es similar a

estar en una perrera y escoger alguno. Cuando inicié por primera vez **Nintendogs: Dachshund Version** en mi DS, me encontré tocando en la puerta de una tienda de animales. Dentro, había seis cachorros disponibles para adopción: dachshund miniatura, golden retriever, beagle, pug, siberian husky and shih tzu. Después de un largo tiempo para decidirme, escogí a una adorable perrita dachshund miniatura. Ella parecía asemejarse más a mi que cualquier otro perro del lugar, y pues cómo decir que no a esas largas y peludas orejas.

Estaba emocionado por llevar a mi mascota a su nuevo hogar. Cuando llegamos, ella se puso a olfatear por todo los rincones de forma nerviosa. La única cosa que parecía tranquilizarla fue el sonido de mi voz; así que era el momento indicado para ponerle nombre a la perrita. Pensé en llamarla "**Lucy**" y ver cómo reaccionaba. Dije el nombre algunas veces a través del micrófono del DS y **Lucy** notó que la estaba llamando. Nos estábamos comunicando por primera vez, y **Lucy** se divertía, por lo que la recompensé haciéndole cariñitos en la cabeza con el *Stylus*. Antes que lo supiera, ella ya se sentía como en casa. Le proporcioné algo de comida y agua que había comprado de la tienda de alimento para animales y después la dejé sola para que reconociera el terreno.

¡Buen perro!

Aunque **Nintendogs** es similar a los perros de la vida real en muchos aspectos, hay algunos patrones de comportamiento que tienen sentido sólo en el DS. Por ejemplo, recompensar a **Lucy** es tan fácil como acariciarla con el *Stylus*. Milo, mi mascota en el mundo real, no es tan receptiva con respecto a la plumita.

DÍA 2 El estudiante se vuelve el maestro

Mientras que en la mayoría de los videojuegos aprendes mientras avanzas, en **Nintendogs**, tú serás quien aprenda. Si eres claro, conciso y consistente cuando te comuniques con tu mascota, ésta te

responderá. Durante nuestro segundo día juntos, decidí probar suerte al intentar enseñarle a Lucy algunos comandos básicos. Leí el manual de entrenamiento canino que encontré en mi inventario y opté por iniciar con algo tan simple como enseñarle cómo sentarse. Suavemente moví el *Stylus* por la espalda de Lucy y usé las palabras "*sit down*" cuando ella lo hizo correctamente. Después de repetir la técnica varias veces, **Lucy** comenzó a asociar mis palabras con la acción. Eventualmente ella se sentaba en cuanto yo se lo pedía.

Pronto, me decidí a enseñarle trucos de mayor dificultad. Al final del día, **Lucy** podía sentarse, sacudirse y hacerla de muertito. Intenté enseñarle a rodar en el piso, pero ella estaba demasiado cansada para aprender más trucos. Después **Lucy** comió y posteriormente jugamos un rato. Antes de apagar el DS, fui a la tienda y le compré un obsequio.

DÍA 3 Un paseo en el parque

Hay mucha diversión canina que puedes hacer en los confines de tu casa. Pero los cachorros de **Nintendogs** necesitan salir también. Llevé a **Lucy** afuera un par de veces, pero no fuimos muy lejos. Hoy intentaremos ir al parque y regresar.

Cuando paseo a **Lucy**, ella se detiene para... uh, encargarse de sus asuntos. Y posteriormente yo debo limpiar su desastre antes de continuar.

Mientras caminábamos por el parque, vimos a otro perro y a su dueño. **Lucy** se emocionó al jugar con otro por primera vez fuera de la perrera. Los canes lucharon por un minuto o dos, y después se movieron hacia el parque.

Ya que este lugar esaba vacío, decidimos practicar el juego de lanzar el disco. Usando el *Stylus*, le arrojé un *frisbee* a **Lucy**, pero ella aún es muy pequeña, así

que debí iniciar con distancias más cortas. Si lo hago bien, ella puede saltar y cachar el disco en el aire. (¡Qué buena perra!) Lucy aprendió a atrapar el disco rápidamente, pero le costó trabajo acordarse de traérmelo de vuelta. Ella se cansó después de varias rondas, así que volvimos a casa. En el camino, **Lucy** se detuvo para olfatear los puntos que usó como sanitarios anteriormente, y en ocasiones, incluso vuelve a hacer sus necesidades para que cuando llegue a casa, lo haga tranquila y sin presiones.

DÍA 4 ¡Mueran, moscas, mueran!

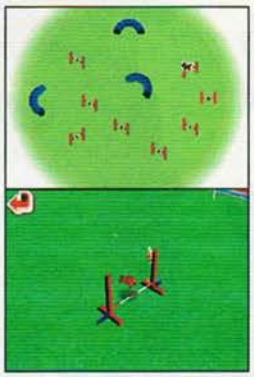
En nuestro cuarto día, **Lucy** se rascaba constantemente y de vez en cuando notaba que le aparecían pequeños punos negros en su pelaje. ¡Ohh, **Lucy** tiene pulgas! Me apresuré a ir al centro de mascotas y compré un poco de champú para darle su primer baño a mi mascota. Usando el *Stylus*, le limpié la espalda con ayuda de una esponja; después lavé su cuerpo con jabón, asegurándome de no lastimarle los ojos. Una vez que estuvo limpia, y de regreso a la rutina ordinaria, **Lucy** se veía más feliz y deseosa de realizar trucos. Así que recordaré esto y la bañaré antes de empezar cualquiera de las competencias.

Una mascota muy obediente

En **Nintendogs**, tu mascota encontrará algunos presentes y obedientemente te los llevará sin dudarlo. Milo, de cualquier forma, es más probable que lo destruya antes de entregártelo.

DÍA 5 Práctica, práctica, práctica

Al día cinco, ya le había enseñado a **Lucy** todos los trucos disponibles en el libro de entrenamiento (aunque éste explica que hay más trucos por descubrir). Para ayudar a que **Lucy** se sienta bien y esté lista para la primera competencia, he diseñado una práctica para el día de hoy.



Primero, caminamos hacia el gimnasio local para practicar sus habilidades de agilidad. El gimnasio tiene un curso de obstáculos para perros similar al usado en las competencias. Usando el *Stylus*, guié a Lucy a través de las curvas y giros. Sus cortas piernas le hicieron difícil saltar los obstáculos, pero eventualmente lo logró. Además se divirtió al probar cosas nuevas.

Después de la visita al gimnasio, volvimos a casa para practicar los trucos de obediencia de **Lucy**. Ella fue muy receptiva a mis comandos y he tratado de mezclar los movimientos para que no tenga la misma rutina. Le enseñé a realizar un giro al mover su cola con el *Stylus* hasta que llamé su atención –ella aprendió muy rápido porque de por sí le gusta perseguir su cola–. Pero recientemente ella ha estado girando incluso cuando le doy un comando diferente y es difícil detenerla cuando comienza. Creo que obtendremos buenos puntos en las pruebas de obediencia, pero cruzaré mis dedos para que no haya muchos trucos de giro en la agenda.

El último pendiente fue la práctica del disco. Hay dos parques en el vecindario y guié a Lucy con el *Stylus* a uno vacío, ya que es complicado jugar con más perros cerca.

Humor sanitario

Todo cuesta dinero en Nintendogs, incluyendo el agua. Milo no es muy exigente en qué tipo de líquidos toma.

DÍA 7 ¡Vas, chica!

Después de dos días de práctica, hoy es el momento. Decidí inscribir a **Lucy** en las tres competencias. Estamos bajos de efectivo, y los eventos son lo mejor para ganar algo de dinero en **Nintendogs**. Si ganamos el oro, quizá compre otro perro para que **Lucy** juegue con él, o tal vez ¡remodele la casa! Antes de ir a las competencias, tomé un tiempo de calidad con **Lucy**, asegurándome de alimentarla y bañarla. Incluso le puse un moño en su pelo –nunca sabes lo que impresionará a los jueces del lugar–.

Entramos primero al evento de discos, y **Lucy** fue increíble. El éxito es un esfuerzo de equipo: **Lucy** cachó el disco, pero yo lo lancé a una distancia y altura correctas para ella. En el lanzamiento, pensé que lo había arrojado muy lejos, pero ella se esforzó y logró un salto espectacular. Su astucia nos dio la medalla de oro y un montón de dinero.

La siguiente parte fue de obediencia. Todo iba bien hasta el truco de giro. No pude lograr que **Lucy** parara de girar por cuatro segundos, y los jueces lo tomaron en cuenta. Nos fuimos con la medalla de bronce. Al final del día, obtuvimos algo de dinero para algo útil en la tienda.

DÍA 9 Nuevo día, nuevo perro

En nuestro noveno día, decidí gastar el dinero que ganamos para comprar un cachorro que acompañara a **Lucy**. Estaba muy temeroso cuando lo traje a casa, y **Lucy** se la pasó persiguiéndolo por todos lados. Dejé a **Lucy** en el hotel canino para pasar más tiempo con mi nuevo amigo. Lo llamé **Arlie** y le enseñé a sentarse y a acostarse. Al final del día, **Arlie** y **Lucy** se habían vuelto los mejores amigos del mundo.

DÍA 11 Conocer a las personas es fácil

Usualmente dejo mi DS en "*Bark mode*" cuando no estoy interactuando con **Lucy** o con **Arlie**. En mi onceavo día con **Nintendogs**, me sorprendí cuando mi DS cerrado me ladró. Otro perro y entrenador estaban en el rango de alcance. Abrí mi DS y encontré otro cachorro, **Yoshi**, listo para jugar. Dejé que **Lucy** le llevara un collar extra de mi inventario y los dos cachorros jugaron juntos en el parque por largas horas.

En todo este tiempo, sólo recorrí lo básico del juego. Falta mucho por descubrir, incluyendo una larga lista de alimentos y accesorios exclusivos para la versión americana de **Nintendogs**. También necesito pasar más tiempo con los cachorros que ya tengo. Cada día es una nueva experiencia en **Nintendogs**.

Ha vendido más que otros títulos de GCN hasta la fecha, y es el mejor

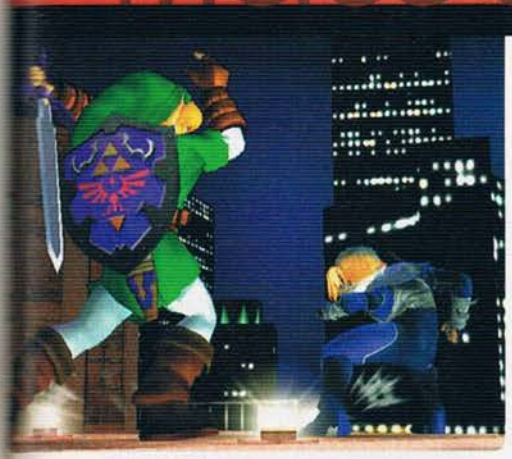
SMASH PLANET

juego de peleas jamás hecho. Bienvenido al mundo de Super Smash Bros. Melee.

Por Andy Myers

©2001 Nintendo/HAL Laboratory, Inc. Characters ©2001 Nintendo/HAL Laboratory, Inc./Creatures Inc./GAME FREAK inc./Ape Inc.

Melee Global



Enfrentémoslo: **Super Smash Bros. Melee** es el mejor título de pelea jamás hecho. Satoru Iwata, Masahiro Sakurai y los otros chicos de HAL Laboratory deben estar orgullosos de crear un juego tan atractivo como éste. Y no sólo es la opinión de un hombre. Toda una enorme cifra de fans –*the SSBM faithful*– han estado jugándolo por años y conocen sus más profundos secretos y sus oscuros extremos. Nintendo está próximo a lanzar un paquete que contiene una copia gratis de **SSBM** de GCN, y con la nueva versión dibujada en el horizonte, estaremos muy pendientes de lo que ocurre en el mundo de **Smash Bros.** y sus habitantes.

"Somos fans de Nintendo. Amamos a los personajes en este juego y en los mundos individuales de los que fueron extraidos."
–Jason Rice

El circuito Smash

Aunque no se ha dicho mucho del juego, **Smash** es lo que es por su gan cantidad de fans. Los usuarios no sólo parten de un grupo local, sino que incluso se extienden a todo el globo. Todos tienen sus propios pseudónimos, reglas y opiniones sobre cómo debe jugarse. Y, aunque los usuarios son generalmente muy competitivos, la comunidad prospera por la emoción y gusto de sus miembros. "Los jugadores se toman la batalla en serio, pero con una gran cantidad de humor y buena voluntad," dice Jason Rice, un jugador veterano y organizador del torneo *Major League Gaming*. "Por **SSBM** y sus tableros, he conseguido amigos de toda la ciudad que de otra forma jamás habría conocido; así que estoy muy agradecido de ser parte de este movimiento".

La mayoría de los jugadroes de **Smash** considera a smashboards.com –un sitio no oficial iniciado en 1999 por un fan de 13 años llamado Ricky Tilton– el centro de la comunidad. Hoy, el sitio tiene casi 20,000 usuarios registrados y recibe millones de entradas cada mes. "Aún recuerdo a la primera persona que trató de promover su torneo en los foros hace unos años", remarca Tilton (conocido en su comunidad como Gideon). "Sólo miré su mensaje pensando: Sí, claro, la gente creerá en un usuario al azar de los foros de **Smash Bros.** y volará por todo el país para llegar a un torneo de videojuegos. Para mi asombro, de alguna forma así pasó".

Los torneos de **Smash** nacieron por el deseo de los fans, no sólo para mostrar sus habilidades, sino también para ver qué hacen los otros jugadores del mundo en la batalla. Durante los primeros días de los torneos de **Smash** en Estados Unidos, las competencias fueron concebidas y organizadas de forma no oficial, usando los tableros de Internet para promover los eventos. Hoy, grandes organizaciones como la *Major League Gaming* han incluido a **Melee** en sus ofertas, y los jugadores, pueden concursar por grandes premios en todo el mundo. Las competencias pueden ser feroces, pero los participantes saben que todo es por diversión. El entretenimiento es la naturaleza de un juego, y los fans lo saben. "Somos seguidores de Nintendo", explica Rice. "Amamos a los personajes en este juego y en los mundos individuales de los que fueron extraídos. En comparación con otras franquicias y compañías de videojuegos que son relativamente nuevas, nosotros fuimos jugadores que crecimos al lado de Nintendo y sus personajes".

Los jugadores experimentados son capaces de realizar hazañas en el mundo **Melee**, que pueden dejar asombradas a las mentes de sus creadores. No importa cuánto tiempo hayas jugado **Smash Bros.**, siempre hay algo nuevo por descubrir. "Participar en torneos y estar envuelto en una comunidad que ama el juego tanto como yo, mantiene la experiencia fresca", explica Rice. "Siempre encontrarás a alguien en los torneos, que te muestre un nuevo truco o táctica por dominar". **SSBM** continúa evolucionando mientras los jugadores encuentren sus más ocultos secretos. Como Tilton lo puso: "[**SSBM**] nunca es el mismo, no importa cuántas veces lo juegues. Siempre habrá nuevas situaciones y variables por enfrentar, ya sea solo o con tus amigos".

Algunos de los mejores jugadores de Smash en el mundo practicando antes del *MLG 2004 National Championship* en Nueva York.

Jason Rice (izquierda) entrevistando al hombre reconocido como el mejor jugador de **SSMB** en el mundo, Ken Hoang.

El *Major League Gaming's 2004 LA tournament* trajo centenares de jugadores dispuestos a conseguir la medalla de oro.

Smash Anomalías

En adición de los cientos de movimientos conocidos en el universo de Smash Bros, hay otros ataques novedosos –algunos tan difíciles que sólo los mejores en el mundo pueden lograr consistentemente. Observa este par como ejemplo.

Wavedashing

Wavedashing es una táctica donde los jugadores se derrapan al saltar a través de un borde, bloqueando y presionando una dirección rápidamente, tan pronto que la animación del salto es omitida. Es uno de los movimientos más difíciles, y es bueno verlo en acción. **Luigi, Ice Climbers** y **Marth** son los que mejor realizan esta acción.

Jugando con fuego

Ambos **Bob-omb** y el **Pokémon Voltorb** pueden ser tomados y usados por un jugador justo antes de que exploten. La ventana de oportunidad para este movimiento es pequeña, pero muy interesante.

Magnetismo Smash

Melee tiene una inexplicable atracción en los jugadores. Incluso en los interiores de Nintendo of America, los fans pueden verse en todos lados. Los miembros del equipo de localización de Nintendo son los más obsesivos jugadores en el edificio. "Nosotros jugamos [**Smash**] todos los días en el almuerzo y después de trabajar –cada día desde que salió el juego–. Eso es mucho **Smash**," explica Tim O'Leary, productor de localización de Nintendo. De hecho, el equipo de Tim escribió la versión en inglés del juego, y se pasaron varios meses trabajando con el equipo de desarrollo y jugando **Smash** intensamente. Ellos son las últimas personas que pensarías que están tan absorbidas por **Melee**, e incluso tienen varios minitorneos cinco días a la semana.

La llave es el balance

Parte del irresistible encanto de **SSBM** viene de lo bien balanceado que es. "**Melee** ha entrado a este reino de videojuegos donde algunos otros títulos se han ido," dice el miembro del *staff* de NP y otrora asosiado del *Treehouse*, Pete Michaud. "Es muy balanceado, basado en reacciones, botonazos, golpear o ser golpeado. Mientras tengas a los amigos adecuados para retar, estoy convencido que lo jugarás por siempre". El miembro del *Treehouse* Nate Bihldorff dice: "[Los personajes] son tan divergentes en sus estilos y la fuerza de sus ataques, ese estilo de balance (lo que, en un videojuego

"Mientras tengas a los amigos adecuados para retar, estoy convencido de que lo jugarás por siempre".

–Pete "Capey" Michaud

mulitiplayer es el todo por el todo) que hace que la gente regrese y la mantiene probando varios personajes". Cada uno de los personajes seleccionables en **Melee** es diferente, y sólo en una o dos excepciones son similares. El mejor jugador de **Smash Bros.** en el mundo puede jugar bien con cualquier personaje y raramente ves ganar un torneo al mismo dos veces.

Teoría del Caos

"Hay un serio elemento de azar que tiene **Smash Bros.** y que a otros juegos de pelea le hace falta", explica Alan Averill (anterior escritor de NP y ahora escritor del equipo de localización). "El número de

"Hay un serio elemento de azar que tiene Smash Bros. y que a otros juegos de pelea le hace falta".

–Alan Averill

items y el cambio de naturaleza de los ambientes, hacen que los encuentros sean diferentes cada vez que juegas, mientras que en **Soul Calibur II** (que nos encanta, por cierto) o **Tekken** son más predecibles". La locura de **Melee** no puede explicarse en palabras, pero en verdad es única porque hay mucho orden dentro de todo el caos. Mientras más juegues **Super Smash Bros. Melee**, el caos se convertirá en secundario. Este nivel de azar es verdaderamente por diseño. Explica Bihldorff: "[**Melee**] es el tipo de cosas que hemos escuchado de Miyamoto, Aonuma y Sakurai, son algo como esto: ellos conversan sobre un jardín en miniatura, donde sólo tienes un mundo en el que puedes jugar. Si tú creas el mundo y los personajes suficientes, siempre podrás observarlos y divertirte con ellos, porque tu puedes hacer lo que quieras". Incluso años después de jugar **SSBM**, algo nuevo nos espera en cada combate. Lo imposible siempre está a la vuelta de la esquina; por eso los jugadores regresan una y otra vez, para combatir contra sus amigos en el GCN.

Tiempo bien gastado

Compara tu *memory card* con la tarjeta del *Treehouse*, que lleva unas 1,330 horas de peleas *multiplayer*.

SMASH PALABRAS

Como *Star Trek*, Smash garantiza su propio vocabulario. Muchas de esas palabras coinciden con los pensamientos de Nintendo, pero otros sólo los ubicas en la escena de la batalla.

Billhole: Cualquier esquina segura que un jugador cobarde puede usar para esconderse y contraatacar. El original *Billhole* es bajo el extremo trasero del *Great Fox*, llamado así por el productor de localización, Bill Trinen.

Caping: La desaprobada práctica de usar la capa de **Mario** o **Dr. Mario** para desequilibrar a alguien mientras él intenta regresar al escenario. Altamente deshonorable.

C-Stick Bandit: Un jugador que secretamente usa el *C Stick*, a pesar de que es considerado generalmente inapropiado.

Death Plunge: Agarrar a alguien con **Kirby** y saltar hacia la propia muerte con el jugador en custodia.

Dunking: Arrojar a alguien a su muerte, fuera del escenario de juego.

Family-Friendly: Un irrisorio equipo para Los *Time matches*, que le da ventaja a los principiantes.

SMASH DEBATE

¿Qué modo de juego es mejor, Time o Stock? Los jugadores ocasionales del departamento de desarrollo y localización de Nintendo, el *Treehouse* (responsable por hacer las traducciones de los juegos al inglés), debaten sobre uno de los temas comunes.

Mientras jugamos Super Smash Bros. **Melee** con tanta gente en el *Treehouse*, participar en un *Stock match* es imprácticо. Normalmente tenemos dos personas esperando para jugar. Mientras estamos en los *Stock Matches* (aprox. 15 min.), un *Time Match* permite más gente en menos tiempo. El *Time match* tiene el valor agregado de mantener a todos en acción, opuesto a cuando una persona se oculta para proteger su última vida en *Stock Match*.

—Tom "Shielding" Eberspecher

Te concedo eso. En intereses de tiempo y variedad de habilidades, los *Time matches* son una gran respuesta. Pero son inútiles para quien gusta de jugar al máximo nivel. *Time matches* son interesantes para todos; si tienes buenos movimientos puedes ganar. En un *Time match*, puedes correr todo el tiempo e incluso ganar de esa forma. En un *Stock match*: debes enfrentar a tu oponente en algún momento, y si no sabes jugar, es obvio que perderás.

—Nate "Code" Bihldorff

Mirando al frente

A menos que hayas vivido bajo una roca, sabes que Mr. Iwata (productor de **Melee** y actual presidente de Nintendo) es un título de **SSBM** con capacidades *Wi-Fi*, que será lanzado simultáneamente con la consola de siguiente generación de Nintendo. Aunque no se han hecho públicos otros detalles, los fans de todo el mundo están emocionados. "Pienso que tener un **Smash** con *Wi-Fi* ha sido el sueño de todos los jugadores, permitiendo más opciones de torneos", dice Tilton.

"Pienso que tener un juego de Smash Bros. con Wi-Fi ha sido el sueño de todos".

–Ricky Tilton

Los fans de **Smash** han esperado por mucho tiempo por un nuevo juego. ¿Por qué no hemos visto una secuela en el GameCube? Nate Bihldorff lo resume bien: "Tú sabes, un título tan bueno como **Smash Bros.** sale, y sabes que [Nintendo] puede hacer otra secuela rápido, con un par de personajes extra, asegurando grandes ventas. Y como un jugador de **Smash Bros.**, por supuesto me encantaría... pero mi otra parte desearía esperar por una verdadera evolución. Ahora con el *Wi-Fi* y con otros alocados anuncios con el control, será un titulo sorprendente".

El juego de **Smash Bros.** para el Revolution será extraordinario. Sus detalles son pocos, pero nos entretenemos con algunas especulaciones. En nuestras entrevistas para este artículo, le preguntamos a todos qué personajes les gustaría ver en el título de siguiente generación. Sin duda hay muchos participantes de dónde escoger y que no fueron incluidos en la version anterior de **Super Smash Bros. Melee.** Este juego ofrece 25 personajes en selección (sin incluir a **Sheik**). Pero en un juego tan pesonalizable, pensamos que entre más es mejor.

Wario y **Toad** fueron los principales en las listas; otros personajes que les gustaría a nuestros entrevistados son **Waluigi**, los **Hammer Bros.**, **Captain Olimar**, **Dark Samus**, **Diddy Kong**, **Grit**, de la serie de **Advance Wars**; **Fawful**, de **Mario & Luigi: Superstar Saga**, **Poo**, de **EarthBound**; **Pit**, de **Kid Icarus**; **Bald Bull**, de **Punch-Out!!**; **Ike**, del próximo título de **Fire Emblem: Path of Radiance**, uno que otro personaje del universo de **Paper Mario** y otros ajenos a Nintendo como **Sonic**. Hubo muchas peticiones especificas, como un **Luigi** vistiendo su aspiradora de fantasmas de **Luigi's Mansion**, o un **Deku Scrub** de **Majora's Mask**. Estamos seguros que veremos a varios personajes y muchos nos sorprenderán en su aparición para el juego de Revolution; todo lo que queda por hacer es cruzar los dedos y esperar que las mentes encargadas del proyecto seleccionen bien a los candidatos, para que la próxima edicion sea la mejor de todas y no tenga desventajas con la capacidad *Wi-Fi*.

"Definitivamente, quiero ver a Wario".

–Nate Bihldorff

Fancy Falcon: Falcon en su traje rosa.
Fight Club: La parte subterránea de la escena del templo de *Hyrule*. Llamada así por la desproporción de las batallas y su alto daño. Aquellos que huyen de la pelea son desvergonzados.
Grabby McGrabberton: Cualquier jugador que agarra y arroja a otro muchas veces.
Hug to Death: Nombre del movimiento del **Captain Falcon** arriba + B.
Poach: Robarle un *KO* a alguien. Los cazadores lo usan mucho en las batallas por tiempo.
Poop: El movimiento de poner huevos de **Yoshi**.
Publisher's Clearinghouse: Cuando un jugador elimina a los otros tres oponentes de un solo golpe.
Pwah/Poing/Pwang: Usado como un verbo para cuando **Jigglypuff** pasa sobre ti. Llamado así debido a la onomatopeya que hace.
Scraah!: El ataque de giro de **Link**. Popular en la mayoría de los tramposos, que carecen de ingenio o calidad en sus golpes.
Shine: Un termino que significa el movimiento abajo + B de **Fox**.
Spamming/Stale Moves: Usar un movimiento una y otra vez.
Turtle!!!: Una plegaria dicha por todos aquellos que caerán en las aguas de *Great Bay*, esperando que una tortuga salga y los salve.
Wedding Marth: Marth en su traje blanco.

Yo uso el *C Stick* para ataques rápidos durante una batalla; ¿Cuál es el problema? Mientras que los denominados puristas se quejan de que el *C Stick* nos da ventaja, los demandantes sólo se molestan cuando van perdiendo. El control del GameCube fue diseñado para hacer del *gameplay* algo divertido para todos, y no sé tú, pero yo gozo más cuando voy ganando. ¿Qué tan bueno es el ingenio si observas desde las líneas del siguiente encuentro?".

—J.C. Smith
aka "The C-Stick Bandit"

Apoyo el uso del *C Stick* para jugadores novatos que no comprenden la forma de realizar los ataques con el bóton A, o son simplemente incapaces de competir al mismo nivel que sus oponentes. Para eso está el *C Stick* y es por ello que J.C. lo usa. Sin dicha opción, él no ganaría ninguna pelea. El *C Stick* es simplemente una ayuda para jugadores sin experiencia; si tú no lo necesitas, debería darte pena usarlo una o más veces."

—Bill "Duck" Trinen

SEGA SE VA a lo salvaje

Sonic y Shadow comparten el reflector en una triple dosis de aventuras de erizos

Por Steve Thomason

El feroz rival de Nintendo

Sega es ahora una de las más grandes compañías. En el 2005 la casa creadora de **Sonic** se fijó la meta de desarrollar no menos de tres títulos de su amada franquicia. Hemos tomado en exclusiva a **Shadow the Hedgehog, Sonic Rush y Sonic Gems Collection.** Ponte cómodo y disfruta esta charla con el hombre a cargo...

SHADOW THE HEDGEHOG

Más allá del bien y el mal: Unos cuantos íconos de los videojuegos han disfrutado de éxito tanto tiempo como **Sonic the Hedgehog**. La estela azul de Sega ha encabezado las listas de ventas durante tres generaciones de consolas, protagoniza los sábados en la mañana una caricatura y el año pasado tuvo hasta su propia cajita feliz. No conforme, **Takashi Iizuka,** el hombre detrás del erizo durante los pasados 12 años, decidió que era tiempo para una transformación. "Nosotros no queríamos fallar al cambiar la serie", explica **Tahashi**. "Nosotros queríamos expandirla, pero creando una nueva clase de franquicia, que ofreciera algo que no fuera posible en los juegos de Sonic; deseábamos que **Shadow** fuera un poco más oscuro, un poco más rudo; no queríamos dejar atrás a **Sonic**; es sólo un camino distinto que usamos para explorar". Y ese camino está formado con artillería pesada, **Shadow** el erizo puede utilizar un gran arsenal de lanzacohetes. Y también puede manejar diferentes tipos de vehículos, de los cuales la dulce lista incluye convertible, carros deportivos, militares, jeeps y hasta una nave alienígena. "Hemos incluido los vehículos, para incrementar la variedad de *gameplay* dentro de cada escena", comentó el señor **Takashi Iizuka**. El juego no pierde completamente sus raíces; de cualquier forma. la acción con la pistola está mezclada con una saludable dosis de alta velocidad en plataformas, para producir una experiencia nueva y a la vez familiar. Para llevar al protagonista a una naturaleza oscura, el equipo de **Iizuka** presenta al jugador una elección con moral. La historia del juego gira alrededor de una disputa entre una malévola raza alien conocida como **Black Arms**, y la armada GUN, que protegen el planeta. **Shadow** debe elegir un lado en el conflicto, completando las misiones como villano o héroe en cada escena. (Existe una misión neutral, ¿pero es divertido?) De acuerdo con Iizuka, "la base de la serie de Sonic era ser un juego simple que cualquier persona pudiera jugar. Se trataba básicamente de recorrer un *stage* hasta la meta. Para **Shadow**, queríamos enganchar más al jugador permitiéndole decidir qué es lo que quiere hacer". La narrativa del juego se basa en las decisiones, dependiendo de éstas, te dirigen a uno de múltiples finales. "No solamente tenemos un final para las acciones de héroe, sino también tenemos uno para de maldad", dijo **Iizuka**.

"Para Shadow, queremos enganchar más al jugador".

"Puedes cambiar las alianzas a lo largo de la aventura; existen ramas adicionales a través de las cuales exploraremos las siguientes preguntas: ¿quién es Shadow?; ¿cuál es la razón de su existencia?".

Conforme el misterioso erizo persiga sus objetivos, destruyendo a los **GUN soldiers** y a los invasores de **Black Arms**, sus barras de villano y héroe se llenarán respectivamente.

Shadow puede liberar el que corresponde al **Chaos Power**. El control de **Heroic Chaos** le brinda la cualidad de pasar sano y salvo niveles a toda velocidad (incluso a lo estándares de **Sonic**) mientras que con **Chaos Blast** se elimina todo enemigo en la mira. La afiliación del personaje también determinará a tu acompañante a lo largo de los niveles. Estos útiles escoltas, te dan tips de cómo pasar los escenarios, y en algunos casos, dependiendo de la misión, pelearán al lado de **Shadow**. En un nivel tendremos una profunda relación con un monstruo de tentáculos de **Black Arms**, llamado **Doom's Eye**, mientras nos enfrentamos a las fuerzas del bien que Sonic trajo. Un numeroso grupo de rostros familiares aparecerán en el juego, "Hemos incluido al **Team Chaotix**", admitió Iizuka con una risa...

Para ayudar a **Shadow** en su debut como solista, el equipo ha creado todo un nuevo sistema de gráficos. "El engine previo que veníamos usando para los juegos de Sonic, es el mismo que usamos en el título que apareció en el Dreamcast. Y no nos permitía realizar cosas que queríamos hacer", nos explicó el señor Iizuka. Esas "cosas" incluyen ambientes destructibles y muchos efectos especiales.

Entonces, ¿qué depara el futuro al archirrival de **Sonic**? "Si este juego es bien recibido, nos gustaría darle a **Shadow** su propia franquicia", dijo **Iizuka**. Sólo no esperen una cajita feliz.

Todo explota de forma real en Shadow the Hedgehog

SONIC RUSH

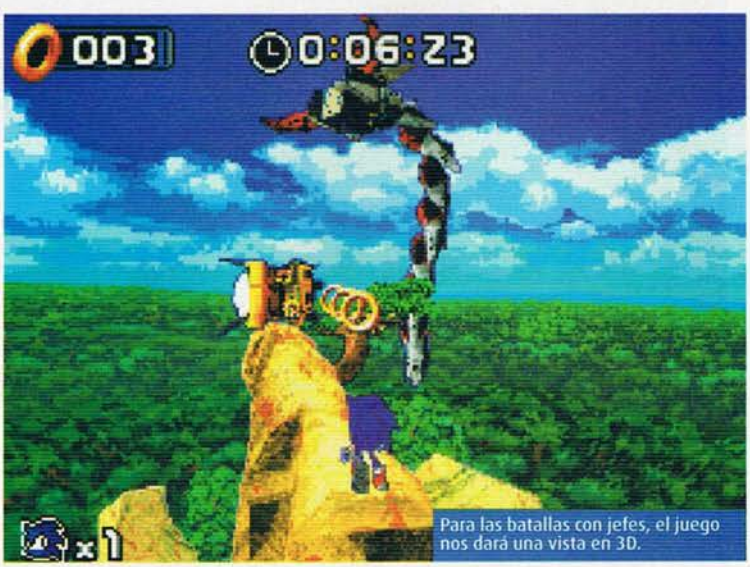
Más que una cosa buena: Mientras **Shadow** consolida un nuevo camino en el GCN, **Sonic Rush** está a nada de entregar una aventura vieja pero renovada en *side-scrolling* con la fuerza del Nintendo DS. "Hemos querido mantener el *gameplay* en el 2D el que debutara en el original **Sonic the Hedgehog** y que fue utilizado en **Sonic Advance**", explica el director del juego, **Akinori Nishiyama**. "Nos gusta el elemento de velocidad que entrega el 2D, donde **Sonic** viaja velozmente por toda la pantalla". **Nishiyama** es el líder del equipo, responsable de la antes mencionada serie de **Sonic Advance**, pero por la calidad del juego, **Sonic Rush** parece ser que los va a dejar mordiendo el polvo.

Para los principiantes, el juego es absolutamente magnífico, especialmente en movimiento. Múltiples fondos proveen de gran belleza a los fondos, con una asombrosa sensación de profundidad. Uno de los ambientes en particular, está inspirado en una ciudad real en los bordes del Mar Mediterráneo. Las construcciones y estructuras están basadas en una antigua arquitectura hecha con mármol blanco. Nubes altas, cascadas, montañas y el brillo azul del mar, contrastan con el primer plano de la ciudad durante la escena. Los efectos visuales, dibujados a mano, han sido extrañados, y su resurgimiento en el DS es bienvenido.

Sonic Rush toma ventaja de las dos pantallas del campo de juego verticalmente. Fue una decisión del equipo de desarrollo, pero no fue fácil."Hasta que el juego estuvo pulido en su forma normal, tuvimos una lluvia de ideas", recalca el productor **Nishiyama**. "Algunas de esas ideas fueron removidas de Sonic, porque estábamos pensando duro. Esto, nos originó "revisitar" a Sonic como personaje. ¿Hacia dónde está orientado **Sonic**? **Sonic** está dirigido a la velocidad y a un movimiento dinámico. Entonces la forma actual que tú ves en las dos pantallas, es el resultado ideal. Todo terminó en uno de los más rápidos y frenéticos juegos en la serie, con Sonic corriendo entre ambas pantallas.

El segundo personaje jugable, **Blaze** el gato, permanece oculto en el misterio; nosotros creemos que podrás elegir entre los dos personajes, para enfrentarlos en un modo multiplayer. Los desarrolladores han prometido también una selección de minijuegos que pondrán el tacto a trabajar. Si estos elementos son la mitad de buenos de lo que prometen, el título será de los más ovacionados y rentados juegos de DS este fin de año en el Blockbuster.

Acerca del demo de Sonic en 3D que se mostró en el E3 2004, **Nishiyama** dijo: "No se ha perdido completamente; de hecho verán cosas similares implementadas dentro de **Sonic Rush**".



Para las batallas con jefes, el juego nos dará una vista en 3D.

Sonic tiene que fijarse bien por dónde camina, por que no les gusta el agua.

“Nos gusta el elemento de velocidad que entrega el 2D, donde Sonic viaja rápidamente por toda la pantalla”.

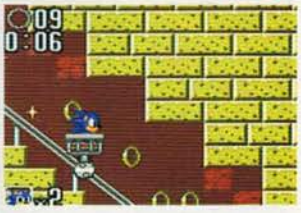
SONIC GEMS COLLECTION

Herencia de erizo: Cuando **Sonic** se atascó, una compilación de la estela de los clásicos de 16-bits fue lanzada para el Sega Saturn y muchos fans estaban en desacuerdo por no incluir a **Sonic CD**. El juego que originalmente estaba destinado para el periférico CD de Sega, es considerado por muchos como una de los mejores plataformas de todos los tiempos. A los devotos del erizo se les rompió otra vez su corazón, al ver que el título fue omitido una vez más en **Sonic Mega Collection** para GCN, y más tarde en **Sonic Mega Collection Plus** para PS2 y Xbox. Y es hasta ahora que Sega arregla la situación con **Sonic Gems Collection**.

Una exclusiva para el GCN en los E.U.A, **Gems Collection,** no sólo incluye **Sonic CD**; además tiene seis juegos de **Sonic** para el Game Gear (**Sonic Spinball, Sonic the Hedgehog 2, Sonic the Hedgehog Triple Trouble, Sonic Drift 2, Tails Skypatrol y Tails Adventures**) y la primicia de un lanzamiento en consola casera con **Sonic the Fighters**, el cual fue desarrollado por el equipo detrás de los juegos de **Virtua Fighter**, que son muy similares por decir algo a la serie de **Soul Calibur**; el título es sorpresivamente profundo, con un amplio repertorio de movimientos para cada uno de los personajes.

El disco también contiene una gran variedad de arte y 2 juegos bonus para ser desbloqueados (ver abajo). Algunos de los titulos han recibido mejoras visuales menores. **Sonic R** tiene una nejor resolución de texturas que el original del Saturn; por ejemplo, la animación del opening para **Sonic CD** ahora está en pantalla completa y mucho más limpia que la imagen que acompañaba la caja del juego de Sega CD. La única cosa faltante en la colección es una opción para poder escuchar el *soundtrack* de la versión japonesa de **Sonic CD.** Es una buena petición...

¿Fue Fang la inspiración para Shadow? Probablemente no.



En las imágenes tenemos Sonic CD, Sonic R, Sonic Drift 2, Sonic the Hedgehog 2 y Sonic the Fighters.

¡Bonus Games!

Gemas ocultas: En adición, en esta compilación de Gems Collection contamos con dos juegos ocultos: Vectorman y Vectorman 2, creados en el de Genesis como respuesta a los Donkey Kong Country. Vectorman es un juego de acción en plataformas con gráficos en pseudo 3D que colocaron al hardware de los 16-bit de Sega en el límite. Los juegos son una inclusión impar, ya que no tienen nada que ver con Sonic: además no fueron desarrollados por el Sonic Team. Ambos son buenos, de cualquier forma, nosotros no nos quejamos. El primer Vectorman lo desbloqueas después de jugar la colección por 5 horas (recuerda salvar después de cada sesión), y la secuela después de siete horas, o jugando el original por primera vez.

¿Vale la pena que gastes tu dinero en este título? Encuentra la respuesta en nuestro review del mes pasado.

ENTREVISTA CON SIMON JEFFREY

El pasado, presente y futuro:

Recientemente nos reunimos con **Simon Jefrey**, presidente de Sega of America, para hablar de **Sonic**, la siguiente generación de consolas y los planes de Sega para dominar el mundo. Para leer la entrevista completa, entra a nintendo.com/sega

Nintendo Power: Primero, ¿podría decirle a nuestros lectores un poco acerca de usted y su trabajo en Sega?

Simon Jeffrey:: Si,he estado en los videojuegos alrededor de 18 ó 19 años, en Europa y América. Estoy en el negocio, porque soy un jugador. Trabajo con juegos todo el día, y luego llego a mi casa a jugar toda la noche; esa es mi vida.

NP: Algunas de las licencias de Sega más queridas son **Panzer Dragoon** y **Shinobi**, pero no han aparecido en otras consolas. Con el éxito de **Sonic** en GCN, ¿por qué no desarrollar algo para cubo o quizá para Revolution?

SJ: Creo que es algo que estamos observando, siendo honestos. Estamos muy interesados en Revolution en el momento. Obviamente no hemos hecho ningún anuncio, pero nosotros, como mucha más gente, estamos hablando con Nintendo acerca de lo que Revolution será, de sus oportunidades y de su potencial. Con respecto al mismo GameCube...es interesante cómo algo como **Panzer Dragoon Orta** hubiera sido hecho en GameCube, y poder compararlo con la versión de Xbox.

Ese es un interesante escenario. No estoy seguro qué hubiera pasado ahí. Un jugador de GameCube es muy, muy diferente de un jugador de Xbox.

NP: ¿Por qué consideras que **Sonic** ha disfrutado de la fama mientras que muchas otras populares franquicias de la era de los 16-bit han caído en la oscuridad?

SJ: Es un diseño de personaje clásico. Es lo mismo que los personajes de los **Looney Tunes** o de **Disney**, que fueron creados en los años 40 y 50. Un largo proceso fue invertido para crear a **Sonic**, que era como se hacía en esos días. Muchos otros de los personajes que surgieron en esa época fueron creados en un camino plano. Las compañías de juegos vieron cómo estaban hechos **Mario** y **Sonic**, y todos ellos decidieron que tenían que ser "bonitos" y con su propia tierra. No hay realmente un proceso entero para pensar en la realización de un personaje. Sonic es una franquicia muy, muy científica, y envuelta de creatividad; realmente así es. Y entonces, cada iteración de la franquicia de Sonic tiene mucha atención y cuidado, así como amor puestos en ellos. Entonces, todo es realmente así: conservar la integridad original del personaje, justo como **Sonic** lo ha hecho.

NP: De regreso en los días *del Genesis, mucho del éxito* de Sega provenía de su única combinación de contenido japonés y *Western*. Recientemente, parece que la compañía ha renovado esa filosofía. Háblanos un poco de la motivación detrás de esto.

SJ: El mercado del juego *Western* ha evolucionado de muchas maneras diferentes al mercado japonés. Y considero que la palabra evolucionar es la apropiada aquí, porque los juegos que están siendo diseñados y consumidos en América, son muy diferentes a los que se veían en los días de los 8 y 16 bits. Mientras, en Japón, los juegos tienden a ser similares en términos de mecánica a los de la era de 8 y 16 bits, pero están más avanzados ahora. Existe más capacidad técnica, han crecido mucho en fidelidad y todo eso. Entonces los dos *mercados de juegos* tienen caminos separados, y en orden de lograr que Sega crezca en el mercado *Western*, sentimos que debemos construir el contenido del mercado para ese tipo de jugadores. Entonces, simplemente, es sólo una disparidad de gustos entre los mercados japonés, europeo y americano.

NP: Nuevas características parecen tener una resistencia al tiempo que encuentra una audiencia. En los días de los 16-bits. Pienso que un juego como **Billy Hatcher** hubiera sido un mayor éxito, pero en estos días no tiene lugar en el mercado. ¿Por qué crees que esto pase?; ¿crees qué continúe?

SJ: Estamos contentos con **Billy Hatcher**; pienso que muestra cuando hay un cambio en una consola; cuando tenemos una nueva ola de consolas, es una buena oportunidad para introducir nuevos conceptos y franquicias, nuevas marcas. Y Sega va a estar haciendo este tipo de cosas. Como la útima vez, con **Billy Hatcher**, que fue uno de esos productos que terminaron siendo víctimas de la evolución del mercado, licencias, franquicias y secuelas. Es difícil introducir algo nuevo y fresco, cuando estás contra el poder de las licencias de la industria del cine, etc.

NP: Esta es una clase de idea salvaje, pero podría ser cool. En el E3 Nintendo anunció que el Revolution tendrá la capacidad de bajar juegos de NES, Super NES y N64. ¿Crees que sea posible acompañar a Nintendo y quizá agregar al Sega Genesis a esa lista?

MT: Es una idea salvaje. (Risas). Deberías hablar con Nintendo acerca de eso.

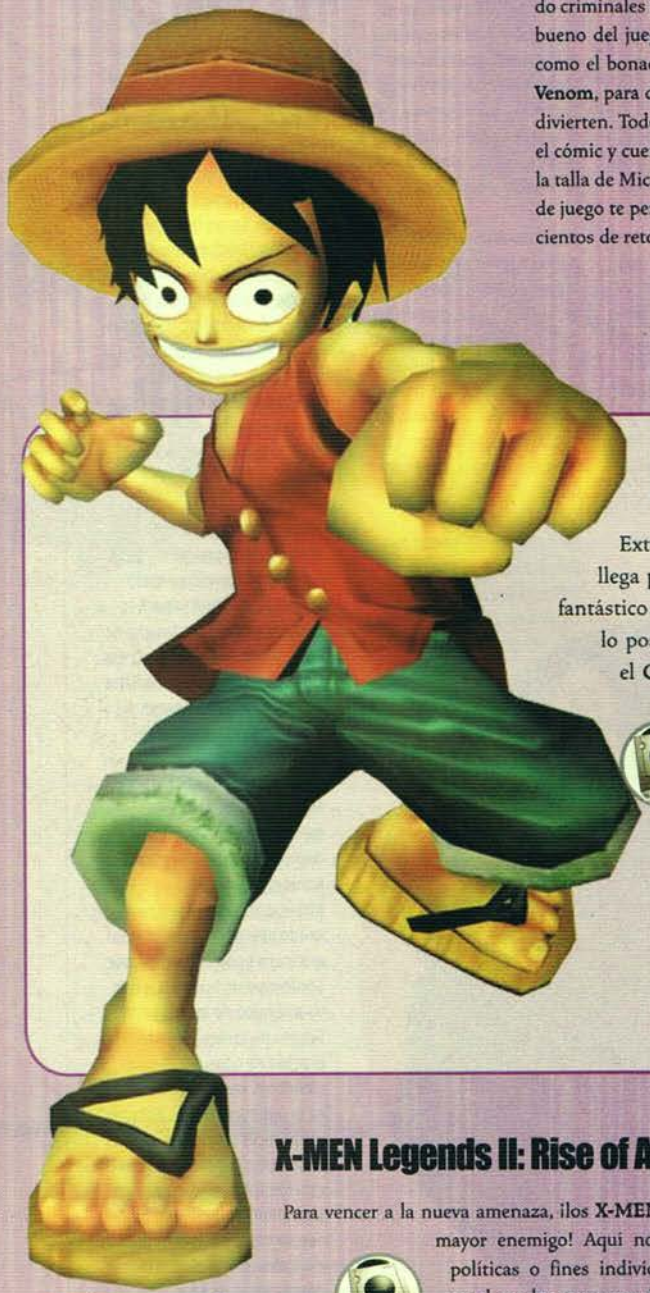
NP: Para terminar, ¿qué depara el futuro a Sega y **Sonic** en particular?

MT: Bueno, estamos apuntando alto para Sega, al igual que para Sonic. Creemos que Sonic tuvo un buen E3, y que va a ser uno de los personajes líderes de la siguiente generación de consolas, apareciendo en varias de ellas; eso es lo que esperamos. Estamos muy felices con lo que hemos logrado en la presente generación, en la siguiente, y en los portátiles. Pienso que vamos bien, y estamos emocionados acerca de hacia dónde nos dirigimos.

"Pienso que vamos bien, y estamos muy emocionados acerca de hacia dónde nos dirigimos".

ÚLTIMA PÁGINA
SEPTIEMBRE 2005

Pues bien, jovenazos, ya estamos en la última curva del año. Aquí es donde todos dibujamos una sonrisa en nuestro rostro porque ahora es cuando los títulos fuertes empiezan a salir. Un claro ejemplo es **Mario Kart DS** y **Animal Crossing**, que abrirán la brecha on-line para el Nintendo DS. Por nuestra parte, en la siguiente edición te mostraremos los mejores juegos del mes, así como las clásicas secciones y una que otra sorpresita. ¡Nos vemos en octubre!



Ultimate Spider-Man (GCN)

Jugar como **Spider-Man** es algo increíble; recorrer las calles de la ciudad con su telaraña y combatiendo criminales todo el día; pero ¿qué pasa en la historia de los villanos? Si ya te cansaste de ser el chico bueno del juego, **Ultimate Spider-Man** será tu mejor opción, ya que te permite jugar como el bonachón de **Spider-Man** o el temerario **Venom**, para que veas que los villanos también se divierten. Todo se desarrolla justo donde termina el cómic y cuenta con dibujantes e ilustradores de la talla de Michael Bendis y Mark Bagley. El modo de juego te permite libre exploración y cuenta con cientos de retos para vencer a cada instante.

One Piece: Grand Battle (GCN)

Extraído directamente de la serie escrita por Eiichiro Oda (cómic), ¡**One Piece** llega por fin al Nintendo GameCube y Game Boy Advance! Entra a un mundo fantástico donde los piratas aún existen y toma el papel de **Luffy**, quien hará todo lo posible para conseguir el mayor tesoro que hasta **Barba Negra** envidiaría... el **One Piece**. Tu misión te llevará a combatir contra numerosos piratas que planean eliminarte, pero tu astucia será indispensable para vencerlos y convertirte en su rey. Son más de 16 piratas en selección (cada uno con 20 distintos movimientos normales y otros especiales) y más de 32 personajes clásicos de la serie de TV.

X-MEN Legends II: Rise of Apocalypse (GCN)

Para vencer a la nueva amenaza, ¡los **X-MEN** deben unir fuerzas con su mayor enemigo! Aquí no importan las preferencias políticas o fines individualistas; llegó el momento en el que los mutantes deben dejar atrás sus batallas personales para enfrentarse al peor de sus enemigos: **Apocalypse**. Separados son tan feroces como un French Poodle, pero juntos lograrán salvar al planeta en esta secuela que conserva el estilo de acción/RPG. Escoge de entre una gran variedad de personajes (16 en total) y combate a más de 100 mutantes con distintas habilidades. Lo mejor es la opción para cuatro jugadores simultáneos, así como la diversidad de videos, creados por Blur Studios.

Envíanos tus preguntas, sugerencias, quejas o comentarios con todos tus datos (nombre, pseudónimo, lugar del que escribes) a nuestro correo electrónico:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.nintendo.com.mx
Si lo prefieres, envíanos una carta a nuestra dirección:
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210, México, DF

CLUB NINTENDO
FIRE EMBLEM™
THE SACRED STONES
© NINTENDO 2005

CLUB NINTENDO
FIRE EMBLEM™
THE SACRED STONES
© NINTENDO 2005